

PCFormat

A sokoldalú PC magazin

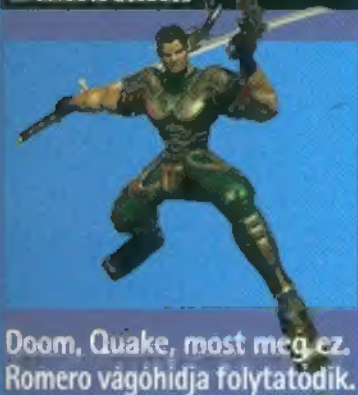
2000. Július • 1990 Ft • 10. szám

www.pcformat.hu

Bemérve

MDK2 • Tachyon • Allegiance
Shogun • StarLancer • Earth 2150

Daikatana



Doom, Quake, most meg ez.
Romero vágóhidja folytatódik.

18 nyomtató meséje



Szerény áron, szerénytelen
képességekkel.

DV-edni emberi dolog!



Ne vessz el a DV kamerák er-
dejében! Segítünk választani.

Nyílt 3D kártyákkal



BÉTA
TESZT

Melyik vesztes és melyik az ász?
Voodoo5 kontra GeForce2.

ELŐRELÁTÓ

Találd ki, mivel
fogsz játszani
karácsonykor!

WINDOWS MILLENNIUM

Előzetes a legújabb
Windows frissítésről.
Vajon jó lesz ez neked?

PÉCÉCÓ

Hogyan törd
nyugodtan, ha géped
kekeckedik veled?

HOGYAN...

...törd fel a Quake kódokat,
...írd weblapokat Word-ben,
...legyél hatékonyabb online,
...tisztíts ablakot,
és még sok más

Játékos kedv

Játssz, hogy nyerhess – online!

Hogyan takaríts meg időt, pénzt és életet a hálózattal.



Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation. ©2000 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.



HP Vectra Corporate PC: Intel® Pentium® III processzor 667-800 MHz / 64-512 MB RDRAM /
10-30 GB Ultra ATA 66 HDD / CD, DVD vagy CD-RW / Windows 95 vagy Windows 2000 / HP monitorok opcionálisan
További információkért látogasson el weblapunkra: www.hp.com/desktops/vectra
vagy hívja a HP Vevőszolgálatot: 382-1111



i n v e n t

Vannak esetek, amikor a kiszámíthatóság kifejezett előny.

A Hewlett-Packard a közép- és nagyvállalatok számítógépes hálózatainak stabilitását szem előtt tartva fejlesztette ki a HP Vectra sorozatot. Szolgáltatásai közé tartozik a HP szoftverkörnyezet-tervező, amellyel a szoftverkörnyezet stabilan és biztonsággal kezelhető. A HP Vectra PC modellek legalább 9-12 hónapig változatlanok, így Önnek olyan stabil rendszere lesz, ahol az általános problémák könnyen felismerhetők és kezelhetők, az új számítógépek telepítése pedig nemcsak könnyebb, de jóval olcsóbb is.

Bevezető

Pár évvel ezelőtt a mozivásznon Sandra Bullock a szobájából ki sem lépve, pusztán az egere segítségével ismerkedett, beszélgetett, pizzát rendelt, csomagot adott fel. Mi meg itthon tágra nyílt szemmel csodáljuk: „Mikor fogjuk mi is utánacsinálni?” Bár még ma sem annyira népszerűek az online játékok, mint megérdemelnék, mégis hatalmasat ugrott az internet ismertsége és kihasználtsága. Ha pedig minden igaz, újabb nagy változás elébe nézünk. Azt már most is sokan tudjuk, és természetesen ki is használjuk, hogy a neten nemcsak kényelmesebben, de sokszor lényegesen olcsóbban is vásárolhatunk – mondjuk programokat. Ez különösen igaz a régebbi játékokra, amelyeket – a megfelelő oldalra rátalálva – akár ingyen is letölthetünk. Aztán lehet jókat csevegni, ismerkedni. Egy kicsit talán elvesz az élvezetből az 56K-s modemek gyenge ping produkciója, de a szélessávú Internetelés elterjedésével majd ez sem zavar minket többé. Persze a fragjeink számát nem csak a pingünk csökkentésével tudjuk növelni... Ajaj, kezdek belezavarodni. Inkább lapozz (majd) oda az újságban, ahol erről írunk bővebben és kevésbé zavarosan.

Aztán játszani is fogunk ám! Az E3, a világ legjelentősebb játékszemléje ezúttal sem szűkölködött újdonságokban. Ha érdekel, semmiképp se hagyd ki a Zűrmajom tudósítását! Azt azért tudnod kell, hogy mi a játékokat is nagyon komolyan vesszük. Ezt érezni is fogod hagyományosan szigorú hangvételű elemzéseinkből. Ha úgy érzed, megrendült a bizalmad számítógépedben, vagy esetleg arra gondolsz, ő nem szeret már téged, gyorsan keresd meg a Segítség rovatot, amely minden ellentétet elsimít köztetek, hogy aztán harmóniában élhessetek tovább... Tovább... Tovább... Amikor aztán az utolsó oldalról is leszalad a szemed, már nem is marad más hátra, mint lecsapni a lemezmellettekre. Kedvenc CD szerkesztőnk e hónapban is kitett magáért! Ráadásul a következő hónapban már akár DVD szerkesztőnek is hívhatjuk magát. Tudnillik olvasóink választhatnak, hogy CD-vel vagy DVD-vel szeretnék megkapni kedvenc újságjukat. Ráadásul az öröm ezúttal mindennemű ürömtől mentes, hiszen az ár ugyanaz, a régi ragacs-probléma pedig teljes egészében a múlté immár! A nagy boldogságban még a csomagolást is ártérveztük valamiképp. Na, a nyitány véget ért. Kezdődjön az előadás! Jó szórakozást!



PCFormat

Az e havi...



59. o.



48. o.



52. o.



55. o.



40. o.

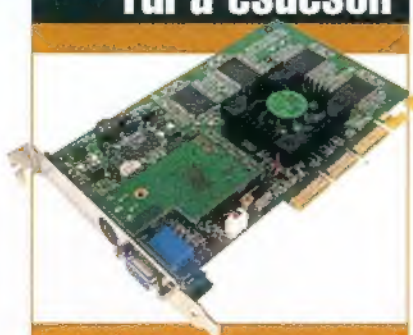
Printerparádé

PCFormat
Super
Teszt

Csak azután vedd el tintegegyet, hogy elolvastad 18 résztvevő printeresztét.

74.

Túl a csúcson



A GeForce 2 és a Voodoo5 is itt van, ni, a kerek alatt. A bétaverziókat már ki is próbáltuk.

84.

Amstrad E-m@iler



Az Amstrad lenne az e-mail jövője? Kollégáink szerint valószínűleg igen.

85.

Egy okos kis PDA



Hihetetlenül jól néz ki, operációs rendszere minden PDA között a legkifinomultabb. Nekünk is ki kellett próbálni.

86.

Látalelet

2000. Július
www.pcformat.hu

Játszótér

Nettusa!

18. Minden, amit
az online ját-
tékról tudni
érdemes.

Windows Millennium

12. Felejtse el a Windows 2000-et! Upgrade-
hez használjon Windows Millenniumot.Vissza
a jövőbe14. A Zűrmajom
a nyugati part-
ra utazott, hogy
megtudja, mivel
fogunk játszani
jövő ilyenkor.

www.pcformat.hu

123. Sör, pénz, hip-hop, nyaralás és
Tetris. Mi kellhet még?

DV kamerák

Rendezz mozgóképes élménybe-
számolt a nyaralásodról. Há-
rom DV kamerát teszteltünk.

89.

Szó? Beszéd!

Magadban beszélsz? Vagy a PC-
dhez? Ha ez utóbbi, akkor szükséged
lesz egy beszédfelismerő szoftverre.

97.

- 36 Váróterem: Vampire: The Masquerade
- 37 Váróterem: Deus Ex
- 38 Váróterem: Motocross Madness 2
- 39 Váróterem:
Cultures
Kiss Psycho Circus
- 40 MDK2
- 44 Earth 2150:
Escape from the Blue Planet
- 46 Super 1 Karting
- 47 Giant Killers Euro Manager
- 48 StarLancer
- 50 Flying Heroes
- 51 Allegiance
- 52 Tachyon: The Fringe
- 54 Martian Gothic
- 55 Shogun: Total War
- 58 Aliens vs Predator Gold
- 59 Daikatana
- 64 Theocracy
- 66 Triple Play 2001
NASCAR 2000
- 67 Turkáló

Próbák és Tesztek

- 74 Szuperteszt: Nyomtatók
- 84 Voodoo5 vs GeForce 2
- 85 Amstrad E-m@iler
- 86 Jornada 545 Pocket PC
Echo 30
- 87 Microdrive
P2000 Tilt Pad
Pocket Drive
- 89 Bemerve: DV kamerák
- 92 Adobe Illustrator 9
- 93 Internet Guard Dog 3
- 94 MP3 Station Plus!
3D Future Beat
SoftGSM
- 95 Bemerve:
VirusScan 5.0
- 97 Bemerve:
Beszédfelismerő szoftverek
- 100 Magyar multimédia programok

LAPOZZ!

HÍREK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Ára: 1990 Ft



1
3

2000. JÚLIUS

METAL GEAR SOLID 2 • STAR TREK: INVASION! • PLAYSTATION 2 INDULÁS • VAGRANT STORY

PlayStation Magazin

Hivatalos Magyar

PlayStation Magazine

A VILÁGON ELŐSZÖR!

METAL GEAR SOLID 2

SNEAKE ÉL! A KIRÁLYI FOLYTATÁS MÉLYÉRE HATOLUNK

VÉGRE!

A PlayStation2 október 26-án érkezik Európába

VAGRANT STORY

Szemle arról, ami az RPG jövője

A HOLNAP VILAGA

- GT2000
- FIFA 2001
- Dino Crisis 2
- Tomb Raider V
- Star Wars: Starfighter

Valamint a játékok, amikre egy év múlva szükséged lesz

SZEMLE MORZSÁK:

VAGRANT STORY
GALERIANS
HOGS OF WAR
TOSHINDEN 4
IN COLD BLOOD
DUKES OF HAZZARD
RONALDO V-FOOTBALL
LANDMAKER
NHL ROCK THE RINK
DESTRUCTION DERBY RAW
VAMPIRE HUNTER D
GEKIDO

MEDAL OF HONOUR 2 ■ 170 JÁTÉK IDÉN KARÁCSONYIG ■ UNREAL
STAR TREK: INVASION! ■ COLIN McRAE HÍREK ■ ALIEN RESURRECTION
SYPHON FILTER 2 TÉRKÉPEK ■ PS2 FELDERÍTÉS ■ FEAR EFFECT TITKOK





Péccéő

27.

Hogyan törd nyugodtan, ha géped kekeckedik veled? Vagy inkább vedd kézbe az irányítást.

Rutin

- 106. • Hogyan működik a telekinézis a Quake 3-ban
- 108. • Rakj rendet a Windows háza táján!
- 110. • Hogyan készíts weboldalt Worddel
- 112. • Hogyan használj JavaScriptet online űrlapokhoz
- 113. • Regisztráld a weboldalad az internetes keresőknél
- 114. • Minden, amit tudni akarsz a betűtípusaidról és a Tálcáról

Mivel szórakozzunk?

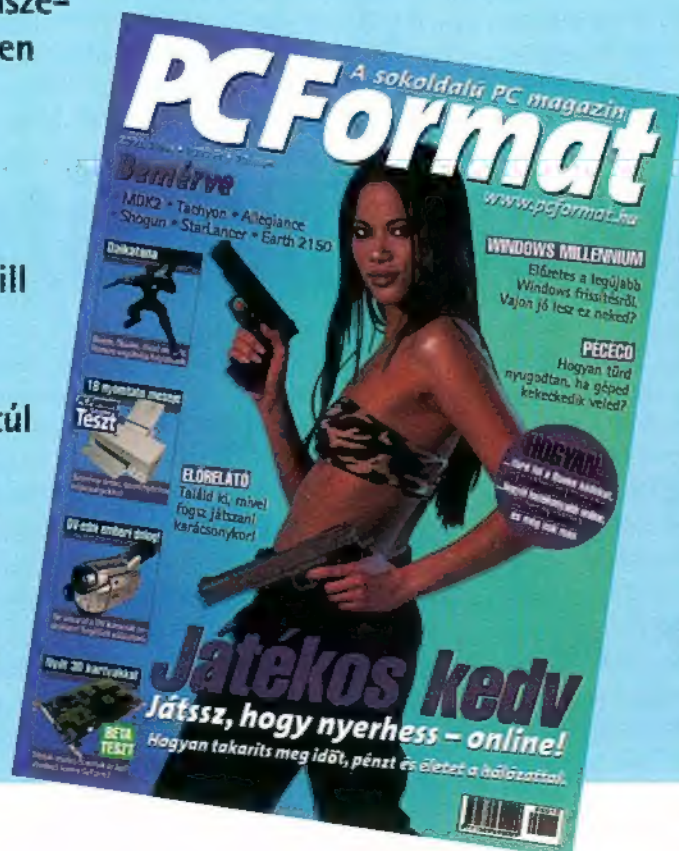
144. DVD hírek és leírások: Idegtelezés, Sivataji cápák, Crash, Deep Blue Sea, Harcosok klubja és A John Malkovich menet

148. Ezt is hallottuk – CD hírek és leírások: A-HA, Armand Van Helden, Palace Mix, Lou Reed, Auth Csilla, Back II Black

150. Ezt is láttuk – Filmhírek és leírások: Galaxy Quest, Bérgyilkos a szomszédom, Minden héten háború

151. Ezt is olvastuk – Könyvhírek és leírások: Linux, Bill Gates mondja, A hutt játszma, Minden határon túl

152. A lemezmellékletek: játékdémók, shareware-ek és az elmaradhatatlan teljes verziós programok.



Tartalom

PC Format 10. szám

PCFormat 2000. Július
www.pcformat.hu

8 Hírek

Kotnyeles hackerek, online támadó vírusok és a Microsoft tétova lépései a kölcsönzési üzletágban. A főbb hírek, röviden.

14 A Zúrmajom esete az E3-mal

Mikor beszélgettél utoljára a PC-dde?

18 Címlapsztori: Nettusa

Aki nem játszik, az nem is nyer! Online tippek és trükkök. Taposs bele! Hogyan gyorsíthatod az internetkapcsolatod. Spórolj! A netről akár ingyen is szerezhetsz játékokat.

26 A következő hónapban

Ne szomorkodj, hiszen a következő számig már nem kell sokat aludni.

27 Riport: Morcosok klubja

Gondjaid vannak a Windowszal? Ne hagyd, hogy az agyadra menjen!

32 Előfizetés

Ne mondd, hogy nem lenne jó, ha házhöz jönne kedvenc újságod!

34 Játéztér: Hírek és tudósítások

Kíváncsi vagy, hogy mivel fogunk játszani egy-két hónap múlva?

40 Játéztér: Látélet

A legújabb játékprogramok mellett szokásunkhoz híven most sem mentünk el szó nélkül.

68 Játéztér: Tippek és Taktikák

Rákattantál a Metal Fatigue-ra? Íme néhány ötlet, hogy ne is kattanj le róla.

74 Próbák és Tesztek: Tintasugaras nyomtatók

Szupertesztünkben ezúttal 18 nyomtatót eresztettünk össze.

84 Próbák és Tesztek: Hardver

Tesztlaborunkban mindenki megkapja a magáét.

92 Próbák és Tesztek: Szoftver

Alkalmazás, program vagy utility – mindegy, csak jól működjön.

106 Rutin

PC felsőfokon. Ezúttal Quake 3-ban, Windowsban, Wordben és JavaScriptben fejlesztheted a képességeidet.

123 www.pcformat.hu

Az internet szemete, mocska és gyöngyszemei, szigorúan kézzel válogatva. Hírek, játékok, vásárlás, pénzügyek, utazás, zene, útmutatók és bormírtások egy rakáson. Ha valami online, itt megtalálod.

143 Mivel szórakozzunk?

A DVD-világ legfrissebb történeteiről, CD-, könyv- és film-újdonságokról, valamint arról, hogy mi található a lemezmellékleteken.

160 PCF levelek

Mi fáj, gyere mesélj...

162 Az Isten állatkertje...

A Microsoft feldarabolása

A PCFormat filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vettél a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyettes a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kísérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömet, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

Elérhetőségek:

www.pcformat.hu

Szerkesztői levelek:

pcformat@cmk.hu

Technikai kérdések:

pcformat@cmk.hu

Segítség a CD-melléklethez:

pcformat@cmk.hu

Előfizetés:

pcformat@cmk.hu

www.pcformat.hu

Lapozz a 32. oldalra vagy telefonon:

(1) 467 6720

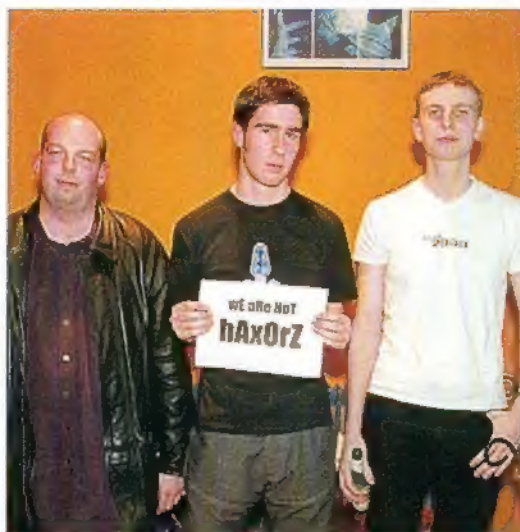
PC Format

1306 Budapest 35 Pf.: 141

A sokoldalú PC magazin

Hírek

A PC Format vérebei nyálukat csorgatva a legfrissebb történetek után szaglászta körbe a világban.



Balról jobbra:

Steve, a hardcore hacker beleveti magát kedvenc PC magazinjába.

A hackerek valóban létező emberek. Íme a bizonyíték.

Steve és barátja bemutatja a manchesteri Internet Caféban, hogyan kell feltörni egy weboldalt.

Hacker-nézőben

A PCF a legjobbakkal találkozott Manchesterben. Ők a brit underground rosszfiúi, akik jobban ismerik a PC-t, mint a saját gazdája.

HACKEREK. KIK ŐK, MIT AKARNAK, ÉS MIRE KÉPESEK? Tényleg meg tudják nézni a bankszámla-egyenleged, el tudják olvasni az e-mailjeidet, s képesek betörni a NASA-hoz? Mindnyájan gonoszak, félelmetesek és 15 évesek? A PC Format azért utazott Manchesterbe, hogy ezekre a kérdésekre választ kapjon.

A hackerek minden hónap első péntekére találkozót szerveznek a 2600 (www.2600.com) nevű hackermagazin égisze alatt, amely egyébként közzéteszi a világszerte megrendezett találkozók helyszíneit is. A legtöbb angol hacker az alt.ph.uk hírcsoportban időz, s amikor elküldtük az üzenetünket, vajon részt vehetünk-e a találkozón, közölték, hogy tárt karokkal várnak. Eljutottunk hát az első ilyen találkozónkra a manchesteri Cyberia Internet Caféba. Sok résztvevőről kiderült, hogy foglalkozásukat tekintve rendszer-adminisztrátorok, szoftvermérnökök, s csak azért vannak a helyszínen, hogy a hackereken tartsák a szemüket, vagy újabb gyengéiket és erősségeiket tárják fel. A PC Format azonban egészen más okból szánta rájuk a péntek estét: Hogyan néznek ki a hackerek? Mire képesek? Szerencsére csupán három-négy sörünkbe került, hogy mindenre választ kapjunk.

Hívd a zsarukat

Steve 24 éves, álneve ColdFire, eddig kétszer tartóztatták le, s mobiltelefonok klónozásával, illetve a NASA komputerébe való illetéktelen behatolással vádolták. „Egy este az előszobában ültem egy üveg sörrel a kezemben – emlékszik vissza. – Egyszer csak kivágódott a bejárati ajtó, és máris három zsaru ugrott rám, miközben azt ordították, hogy ne mozduljak.”

A találkozón részt vevők közül a legtöbben még a web előtti interneten kezdték gyakorolni sötét mestersegüket, s ma már olyan állásuk van, ahol szinte előfeltétel némi priusz és a számítógépes hálózatok elmélyült ismerete. De mit is jelent valójában a hackelés? „Ez egy nagyon tágra értelmezett kifejezés, és gyakran rosszul használják – mondja egy dróthajú fiatal. – A saját biztonságunkról való meggyőződés az egyik legelső dolog egy számítógépes betörés előtt. Nem a saját gépedről hajtod végre, hanem egy sor másik komputeren kell átmenni, hogy megnöveljük az útvonal szakaszainak számát, és minél nehezebben tudjanak a nyomunkra akadni.”

Vicces dolog

A hackerek gyakran többet tudnak a hackelt gépről, mint maguk a rendszer-adminisztrátorok. Az egyik történet szerint egy hacker, aki betört egy komputerbe, megjavította a gép merevlemezét. Aki nem hiszi, járjon utána.

Miután megfelelő sörmennyiséggel elhalmaztuk őket, elmesélték legutóbbi élményüket. „A múltkor mindnyájan berúgtunk, és átmentünk oda a szomszéd épületbe, hogy áttúrjuk a szemeteseküket.”

– Az ablakon kinézve a British Telecom egyik telefonközpontjának hatalmas épülete magaslott fel. – Ezek voltak a világ legtisztább kukái, és elképesztő, hogy a vállalatok miket dobnak ki. Jelszavakat, vállalati csekkeket, belső telefonlistákat. Az egyik széttepett papíron egy, a központról készült térképet találtunk, amit hihetetlenül könnyen össze tudtunk illeszteni.”

Rideg valóság?

Van azonban dermesztőbb oldala is a dolgoknak. Nem sokkal később Steve hozakodik elő képességének rejtelseivel. „Amikor letartóztattak, már olyan mélyen voltam a rendszerben, hogy a BT hálózatának egyharmadát lerombolhattam volna. Nem az a politikájuk, hogy védekezzenek a betörések ellen, hanem hogy letartóztassák az embereket, mikor már eljutottak a rendszer lelkéig. – Néhány dolog félelmetes azok közül, amiket elmond. – Könnyű lenne kikeresni a társadalombiztosítási számod. Abból megtudhatnám a hitelkártyád számát, amit még megváltoztatni sem lenne nehéz.” Nem tudjuk, hogy mindez nem volt-e több, mint egy részeg hacker fecsegése. De ha csak egy csepp igazság is van Steve meséjében, ezek sokkoló vádak bizonyos fontos munkakörben lévő emberek lustaságáról és hozzá nem értéséről. Megkértük Steve-et, hogy személyesen demonstrálja állításait, így a jövő hónapra várhatjuk bemutatkozásának eredményeit.

A hackerek tehát nem gonosz fantomok, hanem valóban létező emberek, akik tényleg a kezükben tartják a kulcsot az internethez.

Hogy néznek ki a egy hackerek? Vajon mire képesek? És hol tanulták elektronikus mestersegüket?

OKI SYSTEMS
(MAGYARORSZÁG) KFT.

1051 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 12.
Telefon 327 4070
Fax 327 4076
e-mail: oki@okihu.hu
Internet honlap:
www.okihu.hu

**LED
HEAD**

**Lifetime
WARRANTY**

Nagykereskedő partnereink

- CHS Kft. 06 1 451 3500
- Flag Rt. 06 1 383 0155
- Humansoft Kft. 06 1 270 7600

System partnerek

- Albacomp Rt. 06 22 315 414
- Getronics Magyarország Kft. 06 1 206 3250
- Monicom Kft. 06 1 452 9020
- Szinvanet Kft. 06 1 252 0545

OKI

People to People Technology

« AZ ÖRÖK ÉLET TITKA »

AZ OKI SYSTEMS MAGYARORSZÁG KFT. MINDEN 1999. JANUÁR 1-TŐL ÁLTALA FORGALOMBA HOZOTT LAPNYOMTATÓJÁNAK LEVILÁGÍTÓEGYSÉGÉRE (LED FEJ) ÉLETTARTAM GARANCIÁT VÁLLAL



96.000.-Ft

OKIPAGE 10e
10 lap/perc, 600 dpi class
DOS, WIN 3.1/95/98/NT/2000



109.000.-Ft

OKIPAGE 10ex
10 lap/perc, 600x1200 dp
DOS, WIN 3.1/95/98/NT/2000



163.000.-Ft

OKIPAGE 12i/
HÁLÓZATI NYOMTATÓ
12 lap/perc, 600x1200 dp
DOS, WIN 3.1/95/98/NT/2000
hálózati protokoll

Az árak Áfa nélkül értendő!

A Sex.com piszkos története

A domaint elrabolták, de a nevet is el lehet lopni?

KESERŰ VITA TÁRGYA, HOGY KINEK IS a tulajdona az internet legértékesebb domainneve. A Sex.com weboldal kizárólag reklámokat tartalmaz, de egyszerű nevének köszönhetően még így is jó néhány millió látogatót vonz havonta, tulajdonosának dollármilliókat hozva reklámbevételeként. Az egyetlen gond, hogy a Sex.com nevet ellopták. Gary Kremen netes vállalkozó 1994-ben regisztráltatta, csak hogy néhány hónappal később más megkaparinthassa, amikor is

az előzőleg már elítélt Stephen Cohen egy levelet koholt a Network Solutions részére, amelyben követelte a domain átadását. A regisztrációval foglalkozó ügyetlen hivatalnokok anélkül teljesítették kérését, hogy azt rendesen ellenőrizték volna.

Kremen milliókat bukott az ügyön, és a múlt hónapban a reményét is elvesztette, hogy bírósági úton a domaint visszakaphassa. Egy kaliforniai bírósági ítélet szerint a domainnevek nem vagyontárgyak, és nem képezik a lopásokat szabá-

lyozó általános törvények tárgyát. „Ne-vetséges. Ha ezt a logikát követjük, mindenki nyugodtan lopkodhatja a domaineket. Schová nem fordulhatsz, ha én elrabolom a domainedet és egy évig használom” – átkozódott Kremen, aki fellebbezést tervez. Az ítélet szerint „a bíróság a törvényhozásra hagyja a megfelelő jogszabályok kidolgozását, hogy a védjegy-törvénnyel nem védett alvó domainekeket megóvják”. A jogi szakértők pedig azt mondták, hogy „ne a bíróságot, hanem



Sex.com: az internet legértékesebb darabja. A Network Solutions pedig egyszerűen csak odaadta valakinek?

a törvényeket okoljuk”. Kíváncsi, hogy minél hamarabb utolérje a törvény a világhálót.

Netrengető digitális zene

A Napster bekeményített miután az MP3.comot bűnösnek találták.

TÖBB MINT 300 000 METALLICA-RAJONGÓT távolított el a Napster a legújabb MP3 perpatvarban. A szoftvercserebölt lehetővé teszi felhasználóinak, hogy ingyenesen kereshessenek, megoszthassanak és letölthessenek MP3-fájlokat. Bár a rajongókat terheli a felelősség, hogy kizárólag jogdíjmentes fájlokat osszanak meg, csupán néhányan tartják ehhez magukat, így számtalan népszerű album érhető el.

A Metallica ügyvédei 13 doboznyi papir-

halmazt küldtek el a Napsternek, amelyeken 317 377 azonosított felhasználót soroltak fel, akik illegálisan osztottak meg vagy töltöttek le MP3-as Metallica számokat. Ám a Napster újratelepítésével és egy új regisztrációval sok korábban eltávolított Metallica-rajongó percekben belül visszakérült. A Metallica és a Napster vitája azonban csak árnyékboksolás az MP3.com és az Amerikai Lemezipárti Szövetség (RIAA) közötti bírósági ügyhöz képest. Egy New York-i bíróság az MP3.comot

a néhány hónapja bevezetett Beam-It szolgáltatásának köszönhetően bűnösnek találta szerzői jogok megsértésében. A Beam-It célja, hogy a rajongók online is hallgathassák azokat a dalokat, amiket egyébként birtokolnak, s az MP3.com hatalmas MP3 adatbázist épített ki, hogy ezt lehetővé tegye. A CD-knek a weboldal eszközére való beolvasásával bizonyítják a rajongók, hogy megvették az adott lemezt. Ám a biztonsági védelem ellenére a RIAA sértve érezte magát, és a törvény is őket támo-



„Ezek a ti CD-itek, hallgassátok, ahogy tesszük” – mondja az MP3.com. „Nem, ez a miénk, hagyjátok abba” – kiáltja a RIAA.

gatta. Az MP3.com most azzal próbálja kien-gesztelni a lemezipart, hogy felajánlotta a nagy kiadók dalainak eltávolítását.

URwired.com

Ablak a webre.

A számítógépes játékipar ebben a hónapban Los Angelesben gyűlt össze az E3 konferencián egy kis rongyázásra, illetve hogy egy csomó vizezett amerikai sört vedeljenek. A nagy várakozással kísért *Black and White* volt az idei nagy befutó, de a *Max Payne* is sok embert meglepett a Gathering of Developerstől, amely egy, a *Mátrix* hatásait éreztető, tűzharokkal tarkított, filmszerű akció-kalandjáték.

URwired.com

URwired.com PC Top 10

- ▶ 1 Soldier of Fortune
- ▶ 2 Age of Empires 2
- ▲ 3 The Sims
- Ú 4 Broken Sword
- ▼ 5 Star Wars: Force Commander
- Ú 6 Dune
- Ú 7 Championship Manager 99/00
- ▼ 8 F1 2000
- ▲ 9 Airport Inc
- ▼ 10 Star Trek: Armada

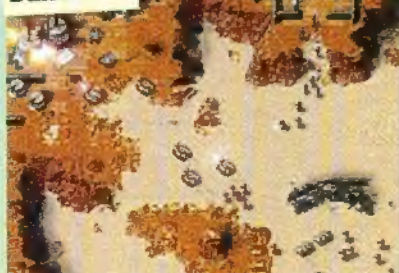
Soldier of Fortune



Broken Sword



Dune



A URwired.com Európa legnagyobb játékokat árusító internetes üzlete, amely a legújabb és legjobb játékokat, ill. DVD-ket kínálja a lehető legjobb áron. Találhatók még itt hírek, előzetesek és leírások minden ott-honi játéklapra.

A vírusok mindent megfertőzhetnek

Csupán az antivírus-szakértők keltik a pánikot? A Linux-felhasználók pedig nyugodtak lehetnek?

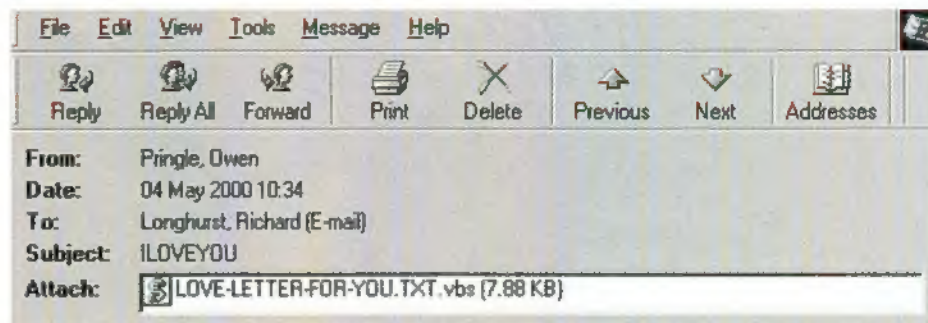
ÉPPHOGY MEGNYUGODTAK A KEDÉLYEK az ILOVEYOU után, amikor az antivírus-ipar még több kellemetlen hírrel árasztott el bennünket. A komputeres biztonság-foglalkozó cégek szerint a növekvő számú hordozható berendezések és digitális segédeszközök ki vannak téve a digitális fertő támadásának. A mai vírusok hirtelen feltűnnek, eljárák virtuális haláltáncukat, aztán eltűnnek az internetes folklórban. A vírus-szakértők szerint azonban a gyűlölt apróságok egyre kellemetlenebbek lesznek, és egyre durvább módszereket használnak. A vírusok következő generációja pedig sokkal nagyobb kárt tud okozni, mint egy e-mailmentes nap, mivel a mini PC-k egyre jobban terjednek, beépülve az autókba és az internethez csatlakoztatható háztartási eszközökbe.

Az ILOVEYOU feltűnésekor, a McAfee, a Symantec és a Baltimore Technologies részvényei árfolyamának 23 százalékos emelkedését figyelve, az iparágban sokan csodálkoztak, miért csaptak vaklármát a víruscégek. „Ezek után miért emelkedett a részvényeik árfolyama?” – kérdezte egy vírusokkal foglalkozó kormánybizottsági ülésen zajlott súlyos szópárbajban a McAfee egyik megbízottjától egy amerikai képviselő, bizonyos Anthony Weiner. Az ILOVEYOU-val kapcsolatos túlzásokért és félretájékoztatásért az iparágat vádolva, Weiner így tündött: „A számok egy kicsit abszurdak, itt milliárdokról van szó. Nem tudjuk, mekkorák a költségek, még az is lehet, hogy senkinek nem kerül semmibe.” Aztán azzal támadta őket, hogy miért nem akadályozták meg a terjedést. „Önök állítólag vírusokkal foglalkoznak. Általában hogyan érkeznek ezek? Egy bejelentéssel? Egy feljegyzéssel? A vírusok olyan formában jelentkeznek, amelyet a múlt tapasztalatai

IBM újítás

Újabb, a processzorok teljesítményét növelő technológiát dolgozott ki az IBM, s ezt a többi chipgyártó még legalább két évig nem tudja utánuk csinálni.

A SOI, vagyis Silicon On Insulator (szilícium szigetelőanyagon) technológia 20-30 százalékos teljesítménynövekedést és kevesebb fogyasztást ígér. Az új technológiával készült chipekben a tranzisztorok nem közvetlenül a szilíciumrétegen, hanem üvegrétegen fekszenek. Az üveg megakadályozza, hogy a tranzisztorokon átfolyó elektronok megszökjenek, így növeli a hatékonyságot, és csökkenti a fogyasztást... Az IBM tervei szerint első lépésben a szervereket célozzák meg, azonban az elkövetkező években a SOI a chipgyártás hétköznapi megoldásává válhat, és idővel szinte minden chip eleve így fog készülni.



kindly check the attached LOVELETTER coming from me.

Íme a kis üzenet, ami felforgatta a világot. Aranyos és csábító, de velejéig gonosz.

alapján előre kell jelezni – zsémbeskedett. – Ennél nem lesz könnyebb elkapni őket. Úgy értem, a vírusok szerzői nem kopogtatnak be az ajtón egy lemezzel a kezükben, azt kiáltván: Ez a vírus hétfőn reggel jelenik meg.”

Miközben pedig az egymásra mutogatás zajlott, a Linux-felhasználók nyílt forráskódú vírusmentes operációs rendszerük fölött lejtettek örömtáncot. De mennyire biztonságos a pingvin-hívók rendszere? És a Linuxosok miért olyan biztosak abban, hogy egy vírus sem tudja kiugrasztani a nyulat a bokorból? A Linux és más operációs rendszerek csupán azért voltak biztonságban az ILOVEYOU-tól, mert a vírus Visual Basic Scriptben írták, amely egy olyan Windows programnyelv, amit más operációs rendszerek nem értenek. A Linux-hívók serege az ILOVEYOU örületet mégis a rendszer stabilitásának és nagyszerűségének reklámozására használta fel.

Am a valódi oka annak, hogy a Linuxnak eddig sikerült elkerülnie a digitális járványokat, az hogy felhasználói jóval mélyebb informatikai ismeretekkel rendelkeznek, mint egy átlagos Windowsos újonc. Ők sokkal jobban ismerik a dörgést, semhogy egy ismeretlen e-mailhez csatolt fájlt megnyissanak.

Vajon milyen fenyegetés vetül a mindennapi életben egyre gyakoribb digitális tárgyakra, például a Microsoft-féle zseb PC-re, az e-könyvekre, vagy a jövőben megjelenő webre csatlakoztatható háztartási eszközökre, akár teafőző kannákra? Valaki egy jól irányzott vírussal felforgathatja az egész háztartást? A biztonságra valószínűleg várnunk kell addig, amíg fejből tudjuk a VB Scripteket olvasni, a Java alkalmazásokat futtatni, a bejáratí ajtónk zárját pedig 128 bites kóddal védjük majd.



Anthony Weiner pánikkeltéssel vádoolta az antivírus-cégeket, hogy növeljék bevételeiket.

Buknak a bukik a weben

Az agyafúrtak hasznót húznak a webes pénz-visszafizetési ajánlatból.

ANGLIA LEGNAGYOBB FOGADÁSOKKAL FOGLALKOZÓ cége új embereket próbál meg rávenni a fogadásra honlapja (www.willhill.com) segítségével. Hogy a netezőket rábírják, hogy náluk szabaduljanak meg egy kis készpénztől, az oldalon az első fogadás-kor 50 százalékos pénz-visszafizetési garanciát kínálnak fel. Am mielőtt legyintenél, hogy a szerencsejáték balekoknak való, gon-

dolkozz el egy pillanatra. Nem nehéz rájönni, hogy minden fogadni akaró delikvensnek csupán egy olyan eseményt kell találnia, ami csak kétesélyes. Tégy száz fontot az esélyesebbnek vélt eredményre, illetve egy ötvenest a másikra. Így legfeljebb pénznednél maradsz. Ki mondta, hogy a fogadás balekoknak való?

www.willhill.com

PC fél áron?

A munkavállalók cégükön keresztül a piaci ár 45 százalékaért kapnának számítógépet, hároméves futamidővel, havi 4360 forintos törlesztéssel – áll a kormány előtt lévő javaslatban. A program megvalósulása esetén az otthoni számítógépek számának megduplázódása várható.

Az alkalmazott három év alatt fizetné vissza a komputer árát. A havi 9500 forintos törlesztőrészt az állam adókedvezményekkel támogatná. Így az alapszámítógép vásárlásakor a vállalati TB-járulékából 2180 forint, a dolgozói TB-járulékából 730 forint, a személyi jövedelemadóból pedig 2230 forint támogatás származna. Ez azt jelenti, hogy a dolgozó nettó béréből havonta 4360 forintot vonnának le törlesztésre. Az adott vállalat a szervezési-bonyolítási költségeket és a pénzügyi kockázat terhét viselné.

A tanulmány szerint a program bevezetése után egy éven belül megduplázódna az otthoni számítógépek száma (1998-as adatok szerint 316 ezer PC volt a magyar háztartásokban). Ezzel a háztartások számítógépes ellátottsága a jelenlegi 9 százalékról 17 százalékra emelkedne, amivel megközelítenénk az EU-átlagot (20 százalék).

Béreljük a Windowst?

A Windows operációs rendszer fejlődése hamarosan irányt változtathat egy kicsit.

LÉTEZIK EGY ÖREG ÚRIEMBER, AKI AZT ÁLLítja, hogy ha valamivel repülni, vizen közlekedni vagy kefélni lehet, akkor érdemesebb kibérelni, mint megvásárolni. Egy új elméleti iskola van feljövőben, amely ugyanezt a szoftverekre is igyekszik kiterjeszteni, s a Microsoft is ezt az elvet vallja. A várakozások szerint a szoftver-óriás ez év júniusában a Forum 2000-en jelenti be terveit az úgynevezett Következő Generációs Windows Szolgáltatásokkal (NGWS) kapcsolatban.

Az NGWS egy titokzatos terv az operációs rendszerek és kapcsolt szoftverek eladás helyetti béreltetésére. A koncepció „dinamikus szolgáltatások összességére” cseréli a Microsoft szoftvereinek halmazát, amely lehetővé teszi „a weben terjedő információk hozzáférhetőségét és kezelését”. Ez azt jelenti, hogy a Word, az Excel és más népszerű szoftvercsomagok egyszerűen elérhetők a Microsoft .com weboldalon keresztül.

Egy múltkor konferencián Steve Ballmer, a Microsoft egyik főnöke arról beszélt, hogy a Microsoft a dobozos szoftver értékesítéséről olyan szolgáltatás felé mozdul el, ahol a programok bérlésre szánt szolgáltatásnak tekinthetők pusztán termékek helyett. A szoftverek távolról történő elérése lehet az a jövő, ami felé az egész szoftveripar tart. Az előnyök egyértelműek. Gondolj arra, mi értelme a merevlemezeden tárolni sok száz megabájtnyi szoftvert, amikor azok az interneten keresztül is elérhetőek? És miért fizetnél súlyos tíz- és százazreket egy-egy gyorsan elavuló programért,



Az NGWS Bill Öngyógyasága terve, hogy a neten keresztül béreljük a szoftvereit.

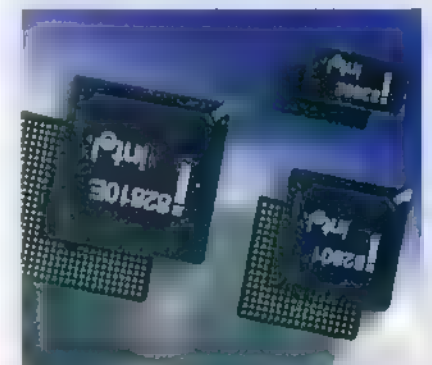
amikor alacsony előfizetési díj fejében a legfrissebb verziót kaphatod meg? Nincsenek patchek, frissítések, csak felcsatlakozol és kész.

Ma már a legtöbb szoftverhez egyébként is csak jogosultságot adnak, és valószínűleg nem adják el őket. Nem birtoklod a szoftvert, csupán fizetsz a használat jogáért. Az egész lényege az, hogy a Microsoft olyan helyzetet akar teremteni, amikor minden évben, hónapban vagy akár héten fizetned kell a szoftver használatáért. Sőt, akár minden alkalommal. Az antitörzst per során nyilvánosságra került belső dokumentumok arra utalnak, hogy a Microsoft évek óta tervezi elindítani a szoftverek bérbeadását.

De mindez mennyibe kerül? Ballmer a Newsweeknek adott nyilatkozatában havi 10 dolláros bérleti díjra utalt. „Ha a gyakorlatban jól működik, akkor a fogyasztók örömmel fizetnek. Nem vagyok biztos benne, hogy 30-40 dollárt kifizetnének, de tizet igen” – mondta.

Gondterhelt az Intel

A múlt hónapban az Intel chipóriást különösen nagy szerencsétlenségek sorozata sújtotta, s az egymást érő baklövések miatt ismét átpártolt a fogyasztók egy része a fő rivális AMD-hez. Az első botrány akkor tört ki, amikor nem tudta szállítani a rég várt 1000 MHz-es chipet. A gigahertzre éhező közönség elkezdett máshová fordulni a chipért, miután a processzorgyártó képtelen volt megfelelő mennyiséget termelni. Később pedig, egy újabb fiaskó során az Intelnek alaplaponk ezreit kellett visszahívni, mivel számos darab hibásan került forgalomba. Az érintett 820-as chipkészleten alapuló alaplaponk 1999 novembere óta gyártják. A probléma a Memory Translator Hubot (MTH) érintette, ami a RAM memóriát engedi kommunikálni a gép többi részével. A hibás MTH a rendszer lefagyását és véletlenszerű újraindulásokat okoz. Az Intel nem tudta pontosan megmondani, hány fogyasztót érint a probléma. Körülbelül egymillió hibás darabot adhattak el világszerte. Ha tehát karácsony óta vásároltad a géped, lehetséges, hogy téged is érint a probléma. Ha erre gyanakszol, tölts le a PC-d tesztelésére egy eszközt (www.intel.com/support/mth), amely megállapítja az alaplaponk esetleges hibáját.



A 820-as chipkészlet problémája miatt hibás alaplaponk ezreit kell visszahívni.

A netes olvasók fordítva csinálják

A MAMÁM MINDIG AZT MONDTA, HOGY HA mindig a képernyőt bámulom, elromlik a szemem. És most hivatalosan állítják, hogy a webes böngészés megváltoztatja olvasási szokásainkat. A hírek, cikkek és egyéb írások online változata a média robbanásszerűen terjedő új formátuma, ám mostanáig semmilyen tanulmány nem készült arról, hogyan olvassák az emberek az online cikkeket. A Nua (www.nua.ie) internetes tanácsadó felmérése szerint az újságokkal ellentétben módon olvassuk a weboldalakat.

A híroldalakat olvasó szurfőrök először nyilvánvalóan a szövegre koncentrálnak a fotók és ábrák helyett, míg az újságolvasók először a képeket nézegetik meg, és utána olvassák a szöveget. Erre egyértelmű válasz az, hogy a szöveg letöltése után sokat kell várni a képekre, ám az online olvasók más módon is különböznek „off line” társaiktól. Egy átlagos netes felhasználó az egyes cikkeknek 75 százalékát olvassa el, míg egy újságolvasó csak 30 százalékát.

A felmérés megállapította, hogy a hírek szerelmesei átlagosan hat hírol-



dalt látogatnak meg alkalmanként. Bizonyított az is, hogy a célzott tartalomra befektetett óriási összegek ellenére a felhasználók nem szeretik az olyan személyre szabott oldalakat,

A kutatás megállapította, hogy a webes böngészés megváltoztatja az olvasási szokásainkat.

mint a My Yahoo. Attól tartanak, hogy elmulasztanak valami fontosat.

RSI-biztos rágcsló

Az angliai Loughborough Egyetem kutatói egy „cincgó” egeret mutattak be, amely segít elkerülni az ismétlődő túlzott igénybevételből eredő károsodást, az ún. RSI-t. Az eszköz cincogni kezd, amikor túlságosan megszorítják, amely a tudósok szerint gyakori szokás a stresszes vagy feszült felhasználók között. Az érzékeny eger akkor is hangot ad ki magából, ha túl agresszívan klickelsz vele. www.lbro.ac.uk



Windows Millennium Edition

**BÉTA
TESZT**

A Windows ME, a Microsoft legújabb OS-e az otthoni felhasználókat veszi célba. A PC Format kíváncsi volt, hogy halad a munka.

GEN, TUDJUK, HOGY A WINDOWS 2000 IS csak alig néhány hónapja jelent meg, de a Microsoft máris készen áll egy újabb operációs rendszer piacra dobására. Az új OS neve Windows ME (Millennium Edition), melynek 3-as számú, vagyis a fejlesztés végső szakaszában lévő bétaverzióját a közelmúltban kaptuk meg tesztelésre. Mit mondjunk, az előjelek igen biztatóak.

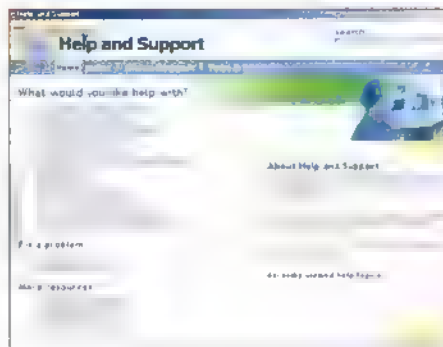
A Windows ME, a Windows 9x-sorozat utolsó darabja hangsúlyozottan az átlagos PC-felhasználó igényeit és képességeit veszi alapul. Az OS a Windows 98-ra épül, tehát forradalmi újításokra senki ne számítson. Kis túlzással azt is mondhatnánk, hogy a Windows ME a felhasználó szempontjából nem más, mint az az operációs rendszer, amelyet a Microsoftnak a Windows 95-hez kellett volna annak idején piacra dobnia.

Ne szólj szám

A teszthez egy Windows 98-at futtató konfigurációt upgrade-eltünk. Miután betettük a CD-t, a telepítőprogram felajánlotta a legfontosabb rendszerfájlok elmentését arra az esetre, ha vissza szeretnénk térni a korábbi OS-ünkhöz. A program ezek után egyetlen kérdést sem tett fel. Nagyjából 40



A System Restore funkció jó eséllyel állítja vissza a letörtölt vagy megsérült rendszerfájlokat.



A Sütő rengeteget javult az elődökhöz képest, és számtalan bemutatóval segíti a géppel való ismerkedést.

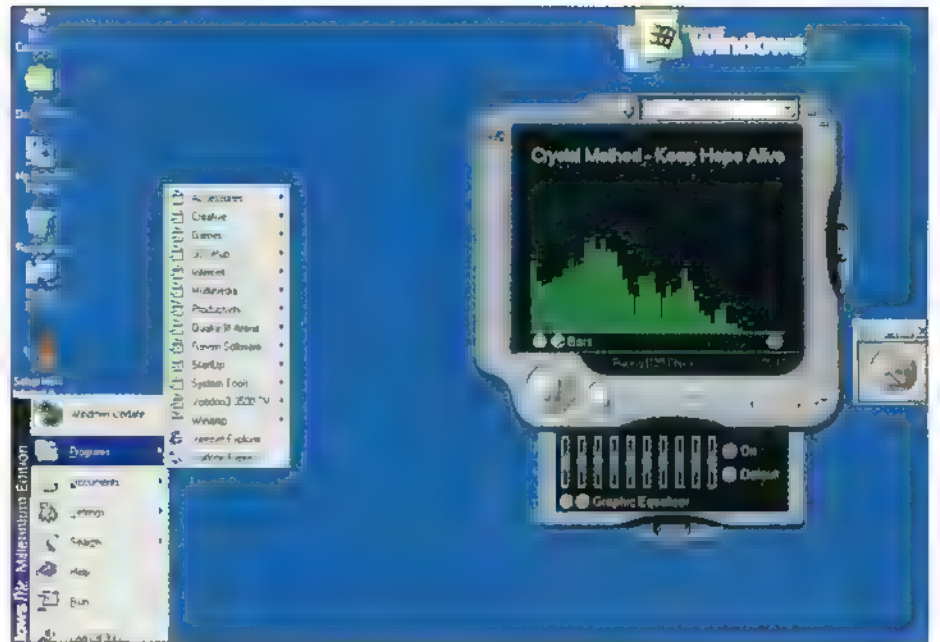
perc múlva a Windows újrabootolt, majd egy megújult, de sok újdonságot nem rejtő Asztallal találtuk szembe magunkat, amely a Windows 98-cal és a Windows 2000-rel is sok hasonlóságot mutat. Nagy változások tehát nincsenek: a Start menü és a Tálcák régi, a desktopon lévő ikonok is ugyanott vannak, de azért egy-két kisebb újítás és csinosítás azért felfedezhető.

Tesztgépünk mereviemezen rengeteg program foglalt helyet, kezdve a Photoshop-tól, a Quake 3-on és a Soldier of Fortune-on át, egészen a Netscape Navigator-ig. Az upgrade után ezek mindegyike kifogástalanul működött. Nagy baj tehát már nem lehet, így kissé megnyugodva láttunk hozzá az ME új funkcióinak felfedezéséhez.

OS: a nagy varázsló

A Windows ME „a lényeg, hogy működjön” ideológiájának jegyében fogant. A felhasználót ezért szükség esetén rengeteg varázsló kalauzolja végig az olyan ingoványos területeken, mint amilyen a helyi hálózathoz vagy az internethez való csatlakozás konfigurálása. Ez utóbbi varázslója egyébként ugyanaz, mint amivel már a Windows 2000 esetében is találkozhattunk.

Az ME-hez a pusztán OS-en kívül sokfé-



Az Asztal nem sok újdonságot hoz, de az apróbb változtatások legalább jó irányba mutatnak.

le kiegészítőt is kapunk. Ilyen például az igen mutatós, „börözhető” Media Player és a Home Movie Maker, amellyel digitális videofelvételeinket szerkeszthetjük. A Sütő szintén sokat javult: a több száz hibaelhárító és útmutató lépésről lépésre segít a leggyakoribb problémák kijavításában és az alapvető funkciók megismerésében.

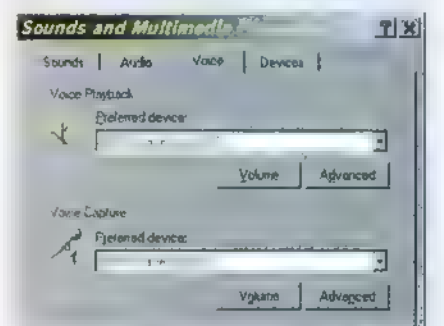
Jól használható az új Hibernata funkció, amely kikapcsolás előtt pillanatfelvételt készít a rendszerről, így újrabootoláskor ugyanott folytathatjuk a munkát, ahol abbahagytuk. Emellett érdemes a System Restore is, amely a rendszerfájlokat naplózza, hogy könnyebb legyen életet lehelni a gépbe, ha letörtöltük vagy megváltoztattunk valami olyat, amit nem kellett volna.

Mindent egybevetve úgy gondoljuk, jól jár, aki a Windows ME-t választja. Az operációs rendszer hatékonyabb és stabilabb is az elődjénél, a meglévő Windows 98-as driverek pedig hiba nélkül működnek. Az új OS a kezdő felhasználóknak különösen ajánlott, hiszen a praktikusságra hangolt design és a Windows 2000-rel rokon interfész tovább könnyíti az ismerkedést a számítógéppel. PCF

Multimédia

A Windows ME-ben néhány segédprogram is helyet kapott, köztük a látványos Media Player és a Home Movie Maker. Az előbbivel audio CD-eket másolhatunk merevlemezre (WMA formátumban), MP3-akat és CD-eket, illetve a neten fellelhető streaminges anyagokat is lejátszhatjuk.

A gamerek biztosan örülnek annak, hogy játék közben immár valós idejű hangtovábbításra is módjuk lesz, DirectX-en keresztül. Az általunk tesztelt játékok mellesleg hiba nélkül futottak.

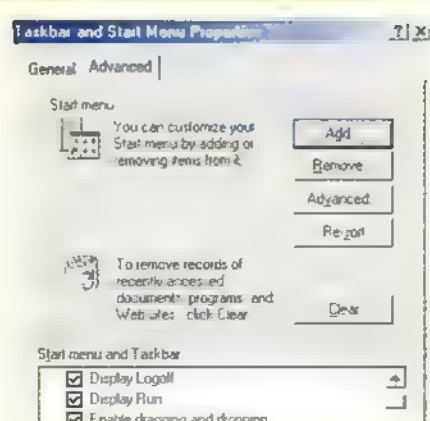


A Windows ME végső változatát DirectX 8-cal szállítják majd, amely a valós idejű hangtovábbításra is lehetőséget nyújt.

Arcfelvarrás

A Windows ME interfészét leginkább úgy lehetne jellemezni, hogy az a Windows 98 kezelőszerveinek feljavított változata. Szerettünk volna már néhány látványos újítást, de sajnos ha igazán egyéni Asztalt akarunk, vagy egy témát (desktop theme-et), vagy valamilyen segédprogramot (pl. WindowBlinds) kell letöltenünk. Akinek pedig ez sem elég, az várja meg a Whistlert, a Microsoft következő OS-ét.

A Start menüben azért vannak apróbb javítások. A Vezérlőpult és a Telefonos hálózat elemei például közvetlenül is elérhetők (mint a Windows 2000-ben), a menük pedig animáltak, csakúgy, mint az Office 2000-ben, de semmi több.



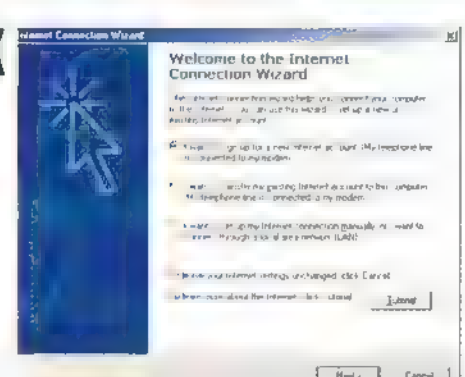
A Windows 2000-hez hasonlóan a Start menü itt is teljes egészében konfigurálható, így elfelejthetjük a Powertoyt.

Netes csemegék

Az internetkapcsolat beállítása és használata a Windows ME-ben, a kitűnő varázslóknak hála, minden eddiginél egyszerűbbé válik.

Az internetes beállítások szerencsére teljes egészében floppyra menthetők, így egy másik PC elé ülve sem kell mindent elölről kezdenünk.

A hálózati kapcsolódás szintén könnyebbé vált, nem utolsósorban azért, mert nyoma sincs a korábban sokat bírált, technikai szakkifejezésekkel teli bikkfanyelvnek. Az otthoni hálózatok kiépítését külön varázsló segíti, sőt még az is könnyedén megoldható, hogy ugyanazt



Az új internetes varázsló megóv minket az érthetetlen szakszavaktól, és a kezdőket is egykettőre felviszi a hálóra.

a telefonos kapcsolatot használja az összes többi PC-nk.



A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatot a nemzetközi szakmában elismert angol **Heinemann ELT Könyvkiadó Heinemann Guided Readers** kiadványai-ból adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül minden-kinek tudunk ajánlani. A Sorozatban felhasznált gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették a szoftvert világszerte ismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A Sorozat három szintre tagozódik: kezdő-, közép- és haladó-szintre; kiegészítés-ként egy hangosszótár is megvásárolható. Szintenként három féle verzió van: egy 1 CD-s **KURZUS**, egy 4 CD-s **PAKK** és az 5 CD-s **CSOMAG**.

Kurzus Kezdő Szint:

- Dangerous Journey

Kurzus Középhaladó Szint:

- The Stranger

Kurzus Haladó Szint:

- The Sign of Four

Pakk Kezdő Szint:

- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man

Pakk Középhaladó Szint:

- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories

Pakk Haladó Szint:

- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared

Csomag Kezdő Szint:

- Dangerous Journey
- The Long Tunnel
- The Garden
- Rich Man Pour Man
- Collins Cobuild

Student's Dictionary

Csomag Középhaladó Szint:

- The Stranger
- Riders of the Purpel Sage
- The Picture of Dorian Gray
- Roo 13 and Other Ghost Stories
- Collins Cobuild

Student's Dictionary

Csomag Haladó Szint:

- The Sign of Four
- Dracula
- The Speckled Band and Other Stories
- The Women Who Disappeared
- Collins Cobuild

Student's Dictionary

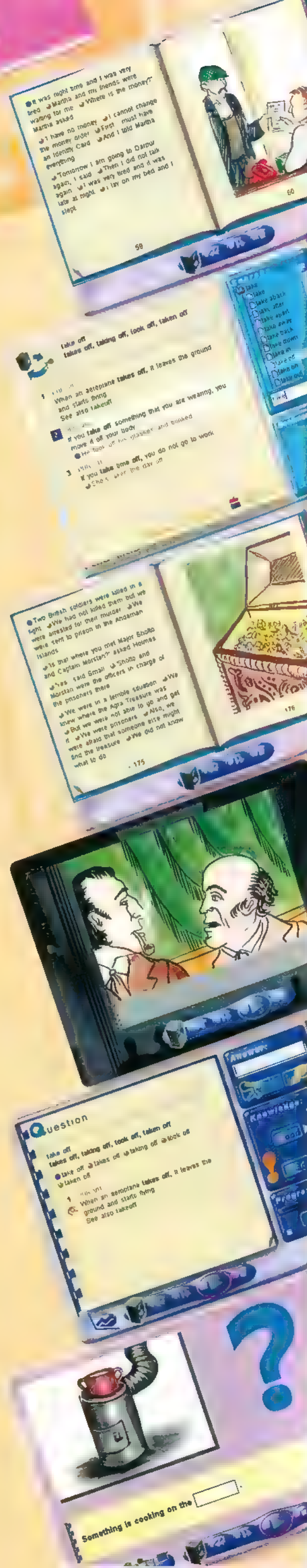
LANGMaster Collins Cobuild szótár: A multimédiás értelmező hangosszótár több mint 40.000 szócikket, valamint 30.000-nél is több példát tartalmaz, melyek az angol nyelv szókincsének mintegy 250 millió szaván alapulnak. A CD-ROM egyedülálló tulajdonsága, hogy a szócikkek mellett az ezekre vonatkozó példamondatokat is kiejti több mint 50 órnyi beszéd (238.000 szó) formájában. A szöveget anyanyelvi angolok tolmácsolásában hallgathatjuk meg, miközben mindezt a képernyőn is olvashatjuk. A szótár lehetővé teszi, hogy Ön fölvehesse saját hangját és a felvételeket vissza is hallgathassa. Összehasonlíthatja saját kiejtését az eredeti-vel, majd újra rögzítheti a gyakorolni kívánt szöveget, míg kiejtése tökéletes nem lesz. Egy adott szót megkereshet közvetlenül vagy valamely ragozott alakja alapján (pl. múltidejű vagy többesszámú alakok). Hasonlóképpen kereshet ki szókapcsolatokat is.

A **LANGMaster** Interaktív Angol Nyelvész sorozatban feldolgozott irodalmi művek a legmodernebb interaktív multimédiás eszközök segítségével kelnek életre, így módon létrehozva egy egyedülállóan hatékony és eredményes nyelvoktató környezetet. A tetszetős kezelőfelület, valamint a professzionális programozási megoldások a felhasználóbarát szoftverekre jellemző könnyedséggel vezeti a tanulót az olvasás, szövegértés, beszéd és írás tanulásában, illetve gyakorlásában. 20 különféle tanulási tevékenység: pl. szövegértés hallás után, feleletválasztásos teszt, igazhamis teszt, szövegkiegészítés a hiányzó mondatrészekkel, mondat- és szóhangsúly gyakorlása, kiejtés gyakorlása a tanuló saját és az eredeti kiejtés összehasonlítása révén, teljes körű nyelvtani gyakorlatok, stb. A több száz színes illusztráció és a több órnyi eredeti angol nyelvű hangfelvétel, valamint a mozszerű előadásmód teszi a tanulás nehéz pillanatait szórakoztatóvá. Szókincse bővítését képes-hangos szótár, valamint a világszerte elterjedt, igen hatékony **RE-WISE** módszer segíti.

A program használata közben a felhasználó a sűgó nyelvét bármikor megváltoztathatja angolról magyarra és fordítva, ezzel is segítve a kezdő tanulók munkáját.

A CD-ROM installálásakor a magyaron kívül lehetősége van még 16 egyéb nyelvet kiinduló nyelvként kiválasztania.

A **LANGMaster** kurzusok anyaga tökéletesen kompatibilis a **LANGMaster** Collins COBUILD Student's Dictionary-vel, létrehozva így módon egy összefüggő, komplett angol nyelviskolát, mely a világon eddig megjelent egyik legteljesebb interaktív angol nyelvoktató programcsomag CD-ROM-on.



A Zűrmajom esete

az

E3-mal



Ha valaki a következő évek legígéretesebb játékprogramjaira kíváncsi, annak az E3-ra kell ellátogatnia. A Zűrmajom ebben a hónapban a Los Angelesben idén is megrendezésre került szakkiállítás legérdekesebb darabjai között válogatott.

Az E3, a világ játékfejlesztőinek és -kiadóinak legnagyobb seregszemléje sosem a visszafogottságáról volt híres. Látványosságából ebben az évben sem volt hiány: a kiállításon több száz készülő vagy éppen elkészült játékprogram bemutatójára került sor, és bár a valós idejű stratégiák, no meg a 3D-s lövöldözősok idén is taroltak, azért a többi műfaj kedvelőinek sem kell a következő tizenkét hónapot mexikói sorozatokat nézve tölteniük.

A kiállítás legnagyobb meglepetését talán a Microsoft produkálta: egyre világosabbá válik, hogy ezek a redmondi fiúk piszok jó játékokat tudnak készíteni. Bizonyára az X-Box jövőre esedékes piacra dobása teszi, hogy a cég hatalmas összeget öl a játékfejlesztésbe. Az EA-hoz és az Eidoshoz hasonló nagy cégek is hatalmas standokkal vették észre magukat, de az árnyékukban azért jutott

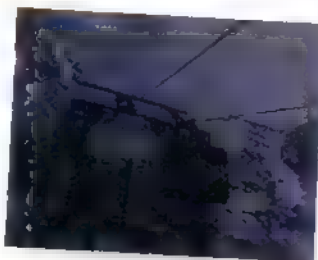
elég hely a kisebbeknek is.

Melyek voltak hát a legjobb játékok? A válasz nem is annyira egyszerű, hiszen rengeteg volt a látnivaló. Ennek ellenére reméljük, hogy sikerült kiválogatnunk a rendezvény legígéretesebb újdonságait, és hogy a PCF kedvencévé választott játékprogramot sem érdemtelenül érte ez a nagy megtiszteltetés. Akkor hát, lássuk a medvét...

Return to Castle Wolfenstein

Activision

A cím hallatán néha-nyan talán felszisszennek, és nem is minden ok nélkül. A 3D-s lövöldözősok története a *Wolfenstein*-nel kezdődött, és most itt van a remekbeszabott folytatás. Igazából nem kell bonyolult dologra gondolni: az Activision játékában nyom a sincs a *Half-Life* meseszövéseinek vagy újítási szándékának (leszámítva az öröket, akik visszadobják a gránátjainkat), pergő akcióban azonban nem lesz hiány. A program a *Quake 3* engine-jét használja, így a grafikára sem lehet panasz. A *Wolfenstein*-ben önálló küldetések közül is választhatunk.



Anachronox

Eidos

A Ion Storm (ők készítették a *Daiatana*-t is) által fejlesztett *Anachronox* műfaja nehezen meghatározható: akció-, kaland- és RPG-elemek is szerepelnek benne. A játékban három szereplőt irányíthatunk, akik hatalmas városokban bolyongva időnként igencsak mulatságos helyzetekbe kerülnek. Egy alkalommal például csak úgy mehetünk tovább, ha táncot lejtünk egy sztriptizbárban, à la *Parappa the Rapper*. A program saját level editorral rendelkezik, így magunk és mások számára is további izgalmakat szerezhethetünk. A megjelenést ősze tervezik, de a demót az Eidos korábban ígéri.



Freelancer

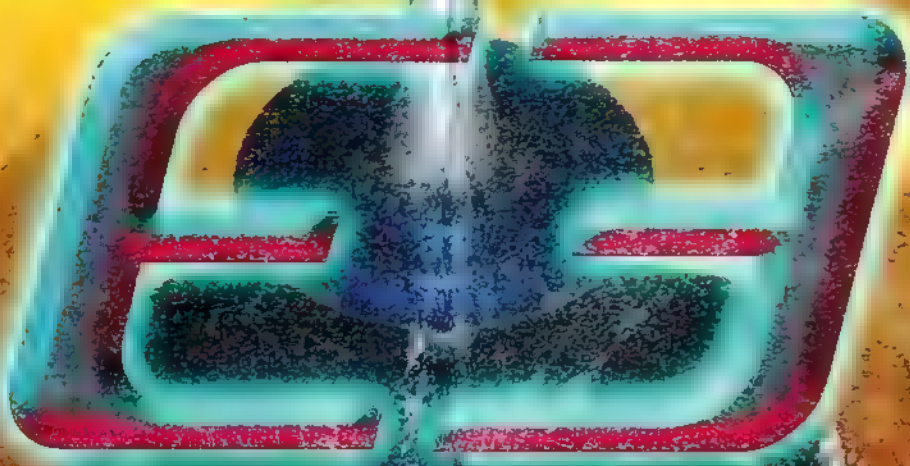
Microsoft

Úgy tűnik, a Microsoft a PC-s játékok terén is a csúcsra tör. A *Freelancer* tovább öregbíti Chris Roberts hírnevét, akinek már eddig is olyan kiváló programokat köszönhattunk, mint a *Wing Commander*, a *Privateer* vagy a *Star*



Gondoskodnak róla, hogy a játékok kedvelőinek ne kelljen a következő tizenkét hónapot mexikói sorozatokat nézve tölteniük.

The Space Monkeys in:



Angeles, no one can hear you scream.

ING, FEBRILE SCHLOCK and COSMO BARNET as HIMSELF. INTRODUCING THE DUKE OF TOD, SHOW ME THE MONKEY. KILL THE DOLPHINS AND TAKE THEIR FISH.

THE ASTRO-ROPE MUSICAL CD. SPECIAL EFFECTS BY ACCIDENT MOSTLY. LING DOWN BY THE FINE. DO YOU WANT TO KNOW MORE? ALL DATES REVERSED. TOO MUCH COFFEE. SORRY FOR BURNING THE CORTAINES. CAMERAS BY PARANOLEX. FILMED IN COMPLICATED 4-VISION. SINGLE MONKEY, 23, 6500, 515 F MONKEY, ATTRACTIV WITH BIG CANS, BOX 231. LUNN. PERSONS AND EVENTS DEPICTED IN THIS MOVIE ARE ALL LIES. COPYRIGHT 1927 God Save The King. BUY THE VIDEO. ARE YOU AN IDIOT AND FOOLHARDY VENTURE CAPITALIST? THEN CALL ME ON THE INTERNET: ED-BOWEN@E3ITE.COM.

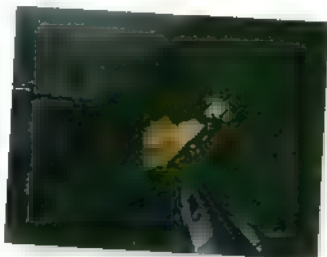
Illustráció: Eddie Bowen

lancer (utóbbi leírását lásd a 48. oldalon). A Microsoft programja a harcolós-kereskedős újrátékok népes családját gazdagítja, de RPG módban beszélgethetünk is a karakterekkel, akik ilyenkor mindenféle küldetessel bíznak meg minket. Szerencsére a harcolós részek sincsenek elhanyagolva, sőt az űrbéli utközetek különösen látványosak.

Trópus

Sierra

Az előző évben megjelent, csapatjátékra kihegyezett multiplayer játék folytatása közvetlenül a megjelenés előtt áll, és örömmel jelentjük, hogy rengeteget javult az elődjéhez képest. A terep szebb mint valaha, és az új járgányok is átgondoltságról tanúskodnak. A bombázóhoz például már három ember kell: az egyik a pilóta, a másik a géppuskákat kezeli, a harmadik pedig a földi célok elpusztítására szolgáló bombák kioldásáért felel. A csapatjátékok között egyértelműen a Tribes 2 viszi a primet.

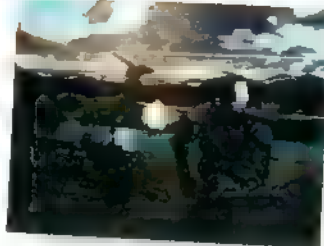


Dűv

Take 2 Interactive

Az itt bemutatott játékok közül képi világa alapján mindenképp a Halo jelenti a legnagyobb újdonsá-

got. A sci-fi környezetben játszódó program a földönkívüliekből álló Szövetség és az emberek harcát mutatja be. A játékos egy, az emberek oldalán harcoló kiborg katoná szerepét játssza, aki a Half-Life-ban megismert módon tart kapcsolatot a környezetével. A programban többféle járművet vezethetünk, különböző fegyverek közül választhatunk és a nézőpontot is váltogathatjuk (külső vagy belső), attól függően, hogy mit kíván az adott feladat. Bár a témaválasztás nem új, a Halo-ban mégis van valami egészen különleges. Érdemes lesz odafigyelni rá...



Max Payne

Take 2 Interactive

Ha a Max Payne-t egyetlen szóval kellene jellemeznünk, azt mondhatnánk: lélegzetelállító. Ebben a külső nézőpontú, rendkívül izgalmas kalandjátékban az akciódús jelenetek között lenyűgöző helyszíneket kell feltérképeznünk. A fotorealistikus grafikán túl a játék filmszerű videobejátszásaival is új minőségi kate-



góriát teremt. Ha például berontunk egy ajtón és tüzelni kezdünk, a jelenet szinte állóképpé lassul, mi pedig láthatjuk, miként záporoznak a lövedékek a levegőben. Egyszóval olyan, mint a Mátrix, csak sokkal szórakoztatóbb.

Hostile Waters

Rage

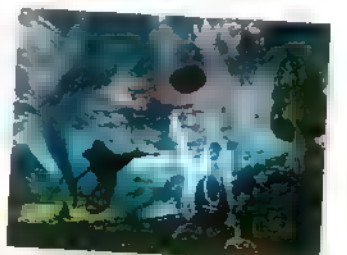
Az Incoming nevű játék néhány éve minden egyszerűsége ellenére is sikeresen elegyítette a 3D-s akciót a stratégiai elemekkel. A Hostile Waters, az Incoming fejlesztőinek legújabb játéka szintén e két stílus kellékeit ötvözi – remek érzékkel. A programban más egységeket és járműveket is irányíthatunk, sőt az utóbbiakat mi magunk is vezethetjük, hogy könnyebben tudjunk csapást mérni az ellenségre.



Sacred

Interplay

A Shiny által fejlesztett akció-stratégia a Halo-val együtt a kiállítás grafikailag legambiciózusabb programjai közé



► tartozott. A gyönyörű helyszíneket lenyűgöző karakterek népesítik be, így szinte lehetetlen lesz megenni ezt a varázslatokra épülő és viszonylag erős szakos játékot. A *Sacrifice*-ban egy mágust irányítunk, aki öt isten közül választhatja ki, hogy melyiknek lesz a követője, és aki különböző varázslatok révén jut túl a nehézségeken. A játék rendkívül sokrétű, és kitűnően ötvözi a taktikai, valamint az akciódús elemeket. *Messiah*, *Sacrifice*: a Shiny egyre feljebb kapaszkodik...

Take 2 Interactive

A *Blair Witch*-témát három játék is feldolgozza, ám mindhárom a Gathering of Developers nevű csoportosulás berkeiben készül.

Az egymással időrendi kapcsolatban álló játékok a film szereplőinek nyomába eredve próbálnak meg választ adni a 19. század egyik leghátborzongatóbb rejtélyére. A trilógia darabjai a *Nocturne* engine-jét használják. A *Blair Witch*-játékok bolti árát a film gyártási költségeihez mérten fogják megszabni, tehát valószínűleg nem fognak földhöz vágni minket.



Microsoft

A PlayStationön már nagy sikert aratott játékot most PC-re is átirták, és – már amennyire ezt az E3-on meg tudtuk állapítani – a munka már a végéhez közeledik. A *Metal Gear Solid* a meglehetősen rövid játékidő – a videobejátszásokkal és a szereplők előre gyártott beszélgetéseivel együtt kb. 10 óra – ellenére is a kalandjáték műfaj legjobb darabjai közé tartozik. Főként két dolog tetszett: az egyik, hogy veszély esetén kartondobozokban kereshetünk menedéket, a másik pedig, hogy cigarettafüsttel láthatóvá tehetjük az egyébként láthatatlan biztonsági lézereket. PCF



PCFormat

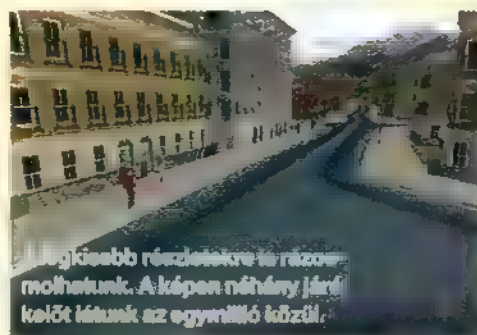
Eidos

A PCF kedvence? Bizony, ráadásul vita nélkül. A *Republic* fejlesztői által kitűzött cél nem kis önbizalomról tanúskodik, ám ha sikerül, az Elixir programja hatalmasat fog szólni.

A játék végső célja, hogy egy egyszerű városi előljáróból Oroszország elnöki székébe küzdjük fel magunkat. A játékban a tervek szerint egymillió karakter lesz, akik öt kisebb és három nagyobb városban, valamint a fővárosban élnek.

A helyszínek rendkívül részletesen kidolgozottak (akár még a virágok szirmai között is különbséget tehetünk), miközben az egymillió lakos teljesen valósághűen teszi a dolgát és éli saját egyéni életét.

És még nem is ez a legjobb benne. Az Elixir az emberek közötti kapcsolatrendszerre is nagy hangsúlyt fektetett, így azok társadalmi, vallási vagy politikai szempontból sok mindenben különböznek egymástól



A nagyobb részletekre is rázombolhatunk. A képen néhány járókelőt látunk az egymillió közül.



Egy városrészlet: az egész túl nagy ahhoz, hogy kiterjeszthessük rá a befolyásunkat, de azért meg kell próbálni.

– a mi dolgunk az, hogy vérbeli politikusként a magunk javára fordítsuk a különböző csoportokat. Ha például egyik nagygyűlésünkre egy popsztárt is meghívunk, az ő népszerűségéből mi is profitálhatunk, és ha egy újság is az érdekeltségű körünkbe tartozik, az eseményről másnap fényképes cikk jelenhet meg az első oldalon. A lehetőségek végtelenek: egyszerűen lehetetlen felsorolni, hogy mi mindent lehet ebben a játékban csinálni. A *Republic*-ről hamarosan bővebben is beszámolunk.



A játék minden szereplője végzi a maga dolgát. Csak úgy, mint a valóságban.



Egy csinos kis park. Nem is tudtuk, hogy Oroszországban ilyen szép helyek is vannak.

E3 2000 KÖZLEMÉNYEI

Desperados

Infogrames

Az Eidos *Commandos*-ának vadnyugatos feldolgozása.

Gangsters 2

Eidos

Sokkal összeszedettebb, mint amilyen a tavalyi változat volt.

Commandos 2

Eidos

A nagy sikerű első rész remek grafikájú folytatása.

Clive Barker's Undying

Electronic Arts

Horrorisztikus lövöldözős az *Unreal* engine-jével.

The World is Not Enough

Electronic Arts

Látványos akciók a 007-es bőrében.

Dungeon Siege

Microsoft

Szerepjáték, stratégiai elemekkel fűszerezve, hatalmas pályán.

I-War 2

Infogrames

Az *Independence War* folytatása. Jobban játszható és izgalmasabb, mint az első rész.

American McGee's Alice

Electronic Arts

Lewis Carroll meseinek hátborzongatóan bizarr feldolgozása.

Monopoly Tycoon

Hasbro

A *Sim City* és a *Monopoly* elegyítése remek grafikával.



Higgyétek el, a *Dungeon Siege*-ről még sokat fogtok hallani...

Buffy the Vampire Slayer

Fox

Az „alapanyagot” jól felhasználó, külső nézetű akció-kalandjáték.

No-One Lives Forever

Fox

A Bond-filmek kifigurázása egy nagyszerű 3D-s lövöldözős formájában.

Giants

Interplay

Bizarr kalandjáték három, egymástól igencsak különböző rassz főszeriélésével.

Star Trek: Bridge Commander

Activision

Vedd kezébe az Enterprise irányítását és tizedeld meg a Klingonokat.

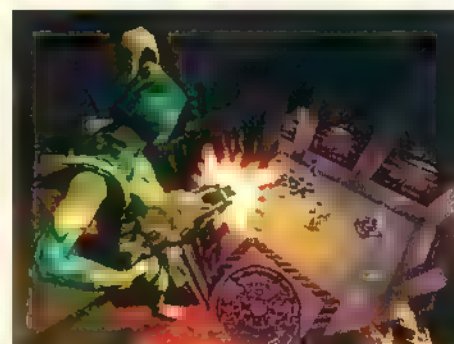
Stupid Invaders

Infogrames

A *Day of the Tentacle* modorában fogant kalandjáték, rajzfilmszerű elemekkel.

Quake 3 Mission Pack

Activision



A *Quake 3 Mission Pack* remek szórakozást ígér, még ha sok újdonságot nem is tartalmaz.

Kiváló *Quake 3* add-on új fegyverekkel és játéktípusokkal.

Star Trek: Away Team

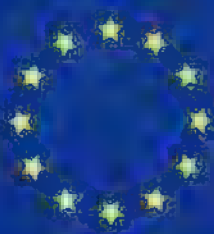
Activision

A Földön játszódó stratégiai játék, ahol leginkább az ügyes taktika számít.

Loose Cannons

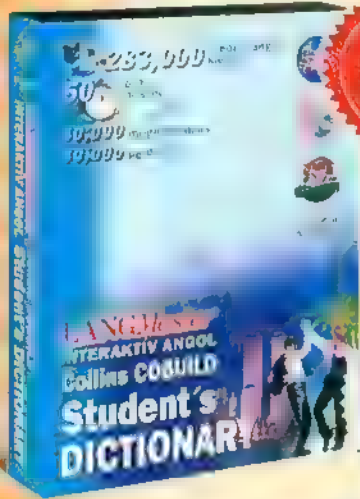
Microsoft

A *GoldenEye*-t és a *Hidden and Dangerous*-t idéző 3D-s lövöldözős.



INTERAKTÍV ANGOL NYELVOKTATÁSI

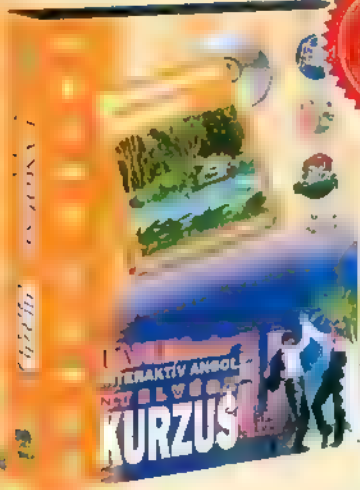
Rendszer



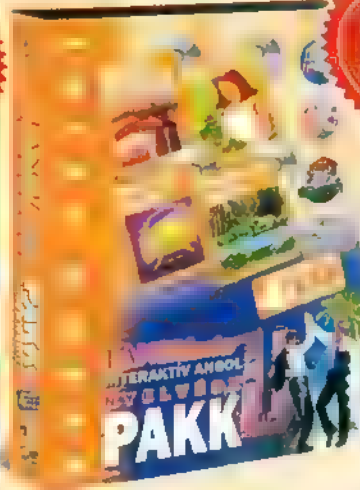
9.990.

LANGMaster^{SOROZAT}

INTERAKTÍV ANGOL NYELVÉSZ



4.490.

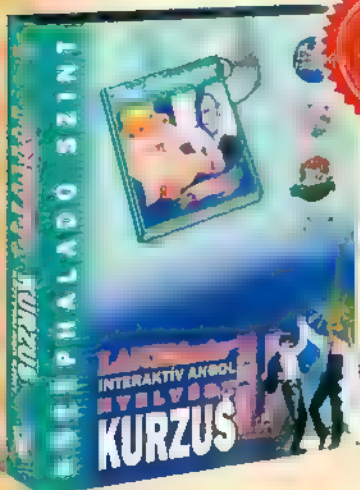


8.990.



15.990.

KEZDŐ SZINT



4.490.



8.990.

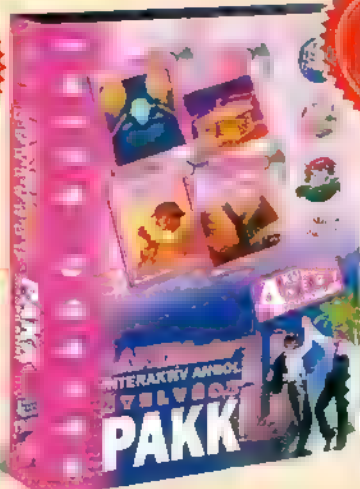


15.990.

KÖZÉPHALADÓ SZINT



4.490.



8.990.



15.990.

HALADÓ SZINT

Nettusa

Körmérgőzés





Nettusa!

Legfőbb ideje, hogy a magányos PC-s játékosok előbújjanak sötét szobáikból, és remetelétüket feladva körülnézzenek, mit kínál számukra a net.

AZ INFORMACIOS SZUPERSZTRADA nélkül – stílusosan szólva – hatalmas számítógépes forgalmi dugóba kerülnénk. Digitális Opel Corsánk (vagy Ford Mondeónk, a merevlemezünk méretétől függően) ott toporogna egy helyben az íróasztalunkon, mi pedig duhósen csapkodnánk a volánt, naivul abban reménykedve, hogy ezáltal hamarabb lesz vége a várakozásnak. Nem lenne jobb, ha megmozdulna végre a kocsi-sor? Vagy ha egy Harley Davidson nyergében egyszerűen csak elsuhan-nánk az előttünk bénázók mellett? Manapság már nem sok értelme van egy internetkapcsolatra képtelen számítógépnek. Minek is vennénk egy olyan gépet, amelyik csak terpeszke-

vannak, mint nekünk. De ennek egyszer s mindenkorra vége: soha többé nem kell megbekélnünk az efféle félmegoldásokkal! Az internetnek hála, mostanában már korlátlan számú játszótárs közül választhatjuk ki a megfelelőt, akik ráadásul nem is fognak mellettünk ülni. Alapjában véve egyesek és nullások meghatározott sorozata áll a háttérben, ám a végeredmény, a kommunikáció és ennek egyik formája, az online játék páratlan lehetőségeket nyit meg az újdonságokra nyitott PC-felhasználók előtt.

Ha már amúgy is régóta online szerzed meg a napi betevő játékadagod, akkor sem biztos, hogy tudod, hol lehet például a legolcsóbban játékprogramokat venni, vagy milyen újdonságok várhatók az elkövetkező hetekben. Ne keseregj akkor sem, ha teljesen új vagy a neten, hiszen a segítségunkkal könnyedén részese lehetsz az élménynek. A net biztonsági kockáza-

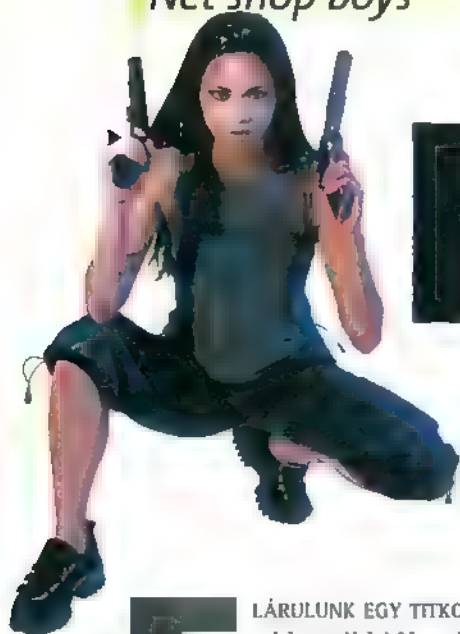
Minek vennénk olyan gépet, ami terpeszkedik az asztalunkon, ahelyett hogy feltárná magát a világhálónak?

dik az asztalunkon, ahelyett hogy feltárná magát a világhálónak?

Az elmúlt húsz évben, ha nem is teljesen egyedül, de legfeljebb egy szem barátunk társágában játszottunk az éppen aktuális video- vagy PC-játékokkal. Az osztott képernyő azonban minden gépet csigatempójúra lassított, és két kontrollert sem volt mindig egyszerű egyetlen géphez csatlakoztatni. Több embernek egyébként sem könnyű dolog egy szál komputer mellett ülve játszani, különösen ha mindenkinek ugyanolyan bűzhödtt leheletű ismerősei

tairól szóló rémtörténeteket pedig felejtst el: a lényeg, hogy új barátokra fogsz lelteni, javulnak a reflexeid és soha többé nem kell kimozdulnod otthonról.

Apropó, biztonsági kockázatok. Készülj fel arra, hogy valószínűleg lecsökken a D-vitamin szinted, egy idő után bepállik körülötted a levegő, kisebesednek az ujjaid, pizzásdobozokkal lesz teli a nappali és egyre nagyobb nyűgnek fogod érezni a barátaidat is. Ilyenkor kérdezd meg az orvosod vagy a gyógyszerészed. Ja, és füröld meg, ha van egy kis időd. ►



Net shop boys

Semmi sem lehet kényelmesebb, mint egyetlen kattintással bevásárolni a létező legjobb játékokból. Mi ismerjük a módját.

ELÁRULUNK EGY TITKOT, DE NE add tovább! Nem lenne jó, ha az egész baráti köröd tudomást szerezne róla. A titok tehát: hagyományos boltban vásárolni egyenesen pénzkidobás. Ha leugrasz a sarki számítógépes szaküzletbe, és a polcra válogatod ki a neked tetsző játékokat, biztos lehetsz benne, hogy a kasszánál többlet fizetsz. Először is odakinn döng a meleg, egyébként pedig értékes percek mennek veszendőbe a szabaddoból, a pihenésből, tévénézésből

stb. Nem tűnik túl csábító ötletnek. Aztán itt van a legfontosabb kérdés: az ár. Semmi költői túlzás nincs abban, amikor azt mondjuk: ha a boltban vásárolsz játékot vagy perifériát, igencsak ráfizetsz. Nem is csoda, hiszen fedezniük kell a rezsit, profitot is fel kell mutatniuk, mi több, a terjeszkedést és egyéb üzleti terveket is finanszírozniuk kell valahonnan.

A megoldás tehát az online vásárlás. Mindenki számára egyértelmű, hogy az internetes rendelés előnye messze felülmúlja az esetleges negatívumokat. Ráadásul ez utóbbi-

akból csak nagyon kevés van. Mivel az online kereskedőknek nem kell egy egész üzlethelyiséget fenntartaniuk, a rezsiköltség drasztikusan lecsökken. Sokkal kevesebb személyzettel is kiválóan tudnak működni, sőt még az irodát sem kell szükségképpen drága környéken bérelni. A megtakarított összeget pedig a vásárlók kapják vissza, kedvezményes áruk formájában. A tapasztaltabb internetes kereskedők – pl. a UR-Wired (www.urwired.com) – még azzal is kedveskednek, hogy online- és játékgépekben frissebbnél frissebb

vásárlóvá válsz, még több kedvezménnyel kápráztat el. Ez az essexi cég a világ legeladottabb csücskeibe is kiszállítja a kiválasztott szoftvereket, ráadásul a rendelés módjában is igen rugalmasnak bizonyul. Érdemes idekattintani.

Ha a legfrissebb játékok izgatnak, a Gamestop! (www.gamestop.com) site-ján a helyed! Az oldalt az amerikai Babbage's játékarúháza tartja fenn, és mivel a játékok gyakran jóval hamarabb jönnek ki az USA-ban, mint nálunk, nem árt körülnézni, ha már nem győzünk várakozni.



A Gameplay.com ad otthont a Wireplay nevű online játékkereskedésnek is, ahol hálózati játéklehetőséget is találsz.

Mivel az online kereskedőknek nem kell egy egész üzlethelyiséget fenntartaniuk, a rezsiköltség drasztikusan lecsökken.

információval, alapos leírásokkal és rendszerkövetelményekkel látnak el. Felbecsülhetetlen.

Első osztály

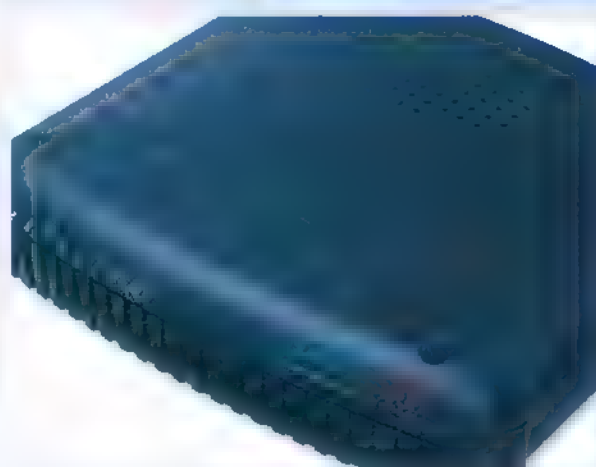
Akkor hát hol vásároljunk? Kezdeként a Gameplay (www.gameplay.com) site-ját ajánljuk. A cikk megírásakor egyetlen olyan játékot sem találtunk óriási katalógusukban, amelyért 30 fontnál (kb. 13 ezer Ft) többlet kérték volna. Ráadásul ebben már a szállítási költség is benne van. Anyagilag tehát nagyon jól jársz, különösen a régebbi játékok esetében.

A Software First (www.softwarefirst.com) hasonlóan alacsony árakkal lepi meg látogatóit, és ha törzs-

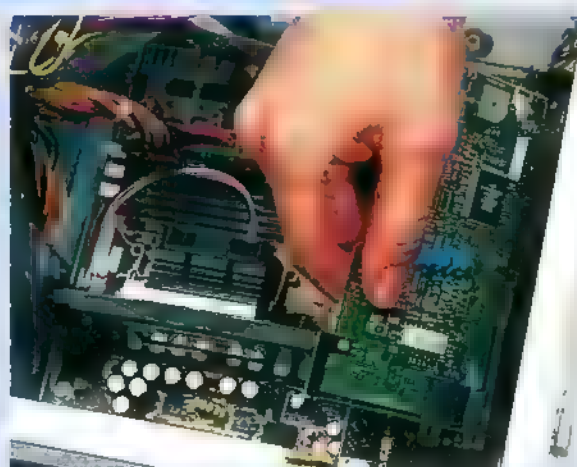
Ez persze kissé költségesebb megoldás, hiszen a tengerentúlról szállítják ide a kért árut. Ne mondd, hogy nem szóltunk előre.

Az ingyennél nincs olcsóbb. Hová forduljunk akkor, ha ingyen szeretnénk hozzájutni mondjuk a *Grand Theft Auto*-hoz? Valamilyik szoftverkereskedőhöz? Nos, mivel alapjában véve feltételezzük olvasóinkról, hogy nem követnek el bűntényt, ezért ez a lehetőség ki is van löve. Akkor netán nézzünk be egy szoftverkereskedőhöz? Működési elvük miatt itt is pénzre van szükségünk az áru megszerzéséhez. Mi lenne, ha mondjuk ellátogatnánk egy olyan website-ra, ahol törvényes ke-

Kapcsoltam



1 Ahhoz, hogy felmehezz a netre, először is kell egy modem. A telefonos csatlakozáshoz 56K-s, V.90-es modemet használj, de ne várj túl nagy sebességet. Ha a gyorsabb megoldás mellett döntesz (ISDN vagy kábeles csatlakozás), akkor már másfajta modemre kell beruháznod.



2 A belső modemek többnyire PCI-osak, és a PC-ben található PCI-slotok egyikébe kell becsúsztatni őket. A legkényelmesebbek a külső USB-s modemek, mivel könnyen szálíthatók, és a telepítésük is egyszerű. Ha a helyén van a modem, már csak egy fali csatlakozót kell találnod.



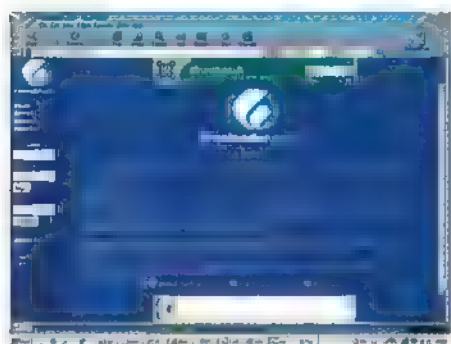
3 A következő lépés az internetszolgáltató kiválasztása. A választék nagy, az árak pedig különbözőek, mint ahogy a szolgáltatás minősége is. Nem árt, ha tártérületet is kapunk az előfizetéshez, hiszen akkor saját weboldalunkat is el tudjuk helyezni.



Gamestop.com – Ha azt tervezed, hogy Amerikából importáld a játékaidat még jóval az európai megjelenés előtt, ne habozz: ez a te oldalad!

retek között teljes játékokat lehet letölteni? Ez az! A Freeloader (www.freeloader.com) regisztrált felhasználói teljes játékokat tölthetnek le – a közeljövőben például a Jimmy White's 2: Cueball-ra és a Viva Football-ra is lecsaphatsz. Jó vásár, nem? Ebben az üzletágban mellesleg elsőként a CS&E (www.csand.co.uk) jeleskedett: innen a The Fugitive teljes verzióját szerezhetjük meg, természetesen ingyen.

Persze ha nem vagy túl válogatós a minőséget illetően, valóságos szoftverhalmok várnak rád, teljesen ingyen. Igazi PC-s veteránként biztosan emlékszel azokra a szörnyűséges shareware- és freeware-gyűjteményekre, amelyeket a komputerboltok sóztak könyörtelenül a friss



Tartsd a szemed a Freeloader.com oldalán, mert újabb és újabb ingyenes játékok jelennek meg rajta!

PC-tulajdonosok nyakába. Ezek még mindig léteznek, de már lényegesen jobb választékkal ajánlják magukat az interneten. Ez ügyben érdemes el látogatnod a download.com, a tu cows.com, a cnet.com, a cdrom.com, a shareware.com vagy a win files.com tömött oldalaira. Noha nem ezek a játékok viszik a minőségi primet, jó néhányal ma is szívesen elbibilődik az ember. Ha pedig rajongsz az egyszemélyes kártyajátékokért, nyert ügyed van.

Először, másodszor...

Végezetül pedig tegyünk említést az online árverésekről is. Már mindannyian hallottunk ilyesmiről, sőt egy kollégánk egyszer már önmagát is felkínálta (halálkomoly). Noha ezek a szolgáltatások manapság egyre népszerűbbek, nem ajánljuk, hogy így szerezd be a játékaidat. Könnyen meglehet, hogy ami jó üzletnek tűnik, az nem más, mint az eredeti program hevenyészett másolata, így aztán üres zsebbel és egy hamis szoftverrel a kezeden zárhatod a napot. Ne hagyd, hogy behúzzanak a csőbe! A közelébe se menj ezeknek az árverezős oldalaknak, hacsak az árverező garanciája nem szavatolja a szoftver eredetiségét.



A www.freeloader.com címről teljes Grand Theft Auto-t tölthetsz le.

Csakis jó minősítéssel rendelkező oldalról vásárolj, és mindenekelőtt szerezd meg a postacímüket és telefonszámukat, hogy megtaláld őket, ha át akarnának vágni.

Egy szó mint száz, kedvenceidhez úgy is hozzájuthatsz, hogy fel sem állsz a székből, sőt elképzelhető, hogy egy fillért sem kell kiadnod. De vajon boldog lehetsz így? A shareware-ként rád sózott kacat is fel tud vidítani? Esetleg tetszik, ha az árverezők átvágnak? Valószínűleg nem. Éppen ezért figyelj oda, ha online vásárolsz, és meglásd, nem lesz semmi baj. ▶

Miután hónapokig hitel lenkedett, kollégánk az egész szerkesztőséget telirakta a neten szerzett játékhalmazzal.

4 Az internetszolgáltatók különféle képpen fészkelik be magukat a PC-dre. Egyes cégeknél kapsz egy induló csomagot, illetve CD-t, amelyen megtalálhatók a kapcsolódáshoz szükséges legfontosabb programok, és tanácsokat is kapunk a zökkenőmentes telepítéshez.

5 Nem túl jó ötlet egyszerre több szolgáltató szoftverét is a gépen tárolnod. Amikor felrakod az új szoftvert, először szedd le a régit. A Vezérlőpult-ban a Programok hozzáadása menüpontban nézd meg, hogy el lehet-e távolítani a felesleget.

6 Ha már fenn van a szoftver, jelentkezz be, és jöhetsz a játék. Indítsd el a kívánt játékot, kattints a Setup-ra, és a nagyobb frame rate érdekében vedd le a felbontást. Válaszd ki a Multiplayer funkciót, szervertípusnak add meg az internetet, és hajrá!



Nagyágyúk

Rajta vagy a neten, de már unod a céltalan böngészést? Akkor próbáld ki valamelyiket a *PC Format* kedvenc online játécai közül!

AZ INTERNETEN keresztül is játszható játékból annyi van, hogy mindenki megtalálhatja a számára leginkább megfelelőt. Néhány program azonban népszerűségével kitűnik a többi közül, és az esetek többségében nem is véletlenül. Bármelyiket is választjuk, ügyeljünk arra, hogy ha nem a képességeinknek megfelelő ellenfelekkel ját-

szunk, nem sok sikerélményben lesz részünk. (Egyébként pedig gyakorlat teszi a mestert.)

Quake 3 Arena

A *Quake 3 Arena*-t kimondottan multiplayer játékre tervezték, így egy jó PC birtokában és egy gyors szerverhez kapcsolódva valószínűleg zökkenőmentesebben megy majd a játék, mint más programokkal. Akinek a legújabb rész kevésbé tetszik (vagy nem jól fut a gépén), az választhatja az ugyancsak szép számmal létező *Quake*-, *Quake 2*-, sőt *Doom*-szervereket is. Bár az *Arena* képes arra, hogy megkeresse az aktív szervereket (ilyenkor mindig a pinget kell figyelni), talán jobb módszer, ha

a www.gamespy3d.com címről némi el-lenszolgáltatás fejében letöltjük azt a programot, amely sokkal hatékonyab-ba teszi ezt a műveletet.

Unreal Tournament

Máig dűlnak a viták arról, hogy melyik a jobb – az *UT* vagy a *Quake 3*? Felesleges kivágni a vita végét – menjünk biztosra, és vegyük meg inkább mindkettőt. Az *Epic* játéka több és változatosabban használható fegyvert kínál, ráadásul a pályák is ötleteseb-bek (a gálya egyszerűen telitalálat). A *Quake 3* viszont valahogy autentikusabb deathmatch-élményt nyújt, és a legtöbb gépen jobban is fut, mint a vetélytársa. A kimondottan 3D-s lö-völdözősökre szakosodott site-okon – pl. www.demon.net – te is eldönthet-ed, hogy melyik áll hozzád közelebb.

Half-Life

Minden idők legjobb single player játéka multiplayerben is a legnépszerűb-bek közé tartozik. Habár a játék engine-je – a *Quake 2* motorjának feljavított változata – nem tartozik a leg-újabbak közé, a játékelményen ez cseppet sem hagy nyomot, különösen ha a példátlanul népszerű *Team Fortress*-szel játszunk. Ebben a csapatjátékra kihegyezett modban kémként, orvosként, mesterlövészként és más egyéb szerepekben is megmutathatjuk, mire vagyunk képesek. A játék célja a másik csapat erődjének megrohamo-zása és a zászlójuk megszerzése. A *Team Fortress*-t a *Half-Life* patcheivel együtt tudjuk letölteni, szerencsére tel-jesen ingyen. A www.avault.com-ra mindig felteszik a legújabb változatot.



A *Starcraft* a tengerentúlon valamilyen ok-nál fogva nagyobb siker, mint nálunk.

Starcraft

Bár az FPS-ek rendszerint intenzívebb játékelményt nyújtanak, az online va-lós idejű stratégiák szerelmesei ma mégis többen vannak, mint korábban bármikor. A *Starcraft* – a kevésbé si-került *Warcraft 2*-nek és elődeinek sci-fis beütésű feldolgozása – a többi RTS-nél élvezetesebb multiplayer mó-dot tartalmaz, ahol gyönyörűen kidol-gozott pályákon harcolhatunk három, egymástól sokban különböző, de egy-forma erőt képviselő faj „bőrébe” búj-va. A *Starcraft*-hoz leginkább a Bliz-zard saját, www.battle.net címen elér-hető szerverét ajánljuk.

Command and Conquer: Tiberian Sun

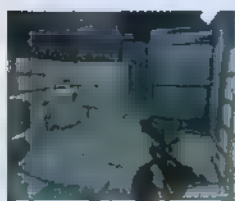
A káprázatosan sikeres *Command and Conquer*-sorozat régóta várt folytatása nem sok újat nyújt az eddig részekhez képest. A Westwood ezúttal inkább ar-ra koncentrált, hogy még játszhatóbbá tegye a programot, és ez sikerült is neki. A voxel alapú engine miatt a program a gyengébb gépeken is jól fut, legfeljebb ilyenkor nem olyan lát-ványos. Látogass el a www.westwood.com oldalra, ahol ingyenesen felirat-



Az *Unreal Tournament* látványvilágával nehéz felvenni a versenyt. A szerkesztőség jelenleg éppen lejjövőben van a Q3-ról, és inkább UT-ben nyomul, de a helyzet napról napra változik.

Modok és add-onok

Akkor hát megvetted valamelyik játékot a fentiek közül, és már online is kipróbáltad. Az internetes játék lehetősége persze korántsem csak ennyit tar-togat a számodra. A *Half-Life*-on alapuló *Team Fortress*ről már szoltunk, de ezenkívül még számos egyéb mod és add-on közül választhatsz.



GoldenEye Half-Life

A *GoldenEye* minden PC-s já-tékos álma volt, de sokáig sajnos

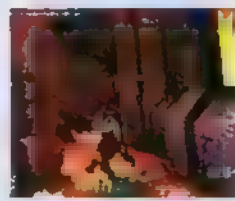
csak N64-en futó változata létezett. Nagy kár, hogy a program multiplayeres képességei a PC-s verzióban kevésbé domborodnak ki: itt csupán néhány pá-lyát kapunk, és a fegyverekből is sokkal kevesebb áll a rendelkezésünkre (kedven-cünk az RC-P90 nevű géppuska). A www.gamefan.com-on több linket is talál-sz a letöltéshez.



Half-Life

A www.half-life.net és a www.planethalflife.com címen ren-geteg *Half-Life*-

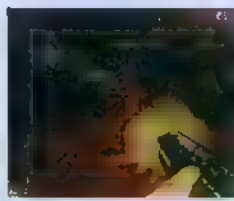
os kiegészítő található. A szokásos extra skineken, modelleken és pályákon kívül innen olyan add-onokat is letölthetünk, mint az *Action Half-Life* vagy a *Waste-land*, amely az eredeti játék *Mad Max* stílusú átirata. Mel Gibson szerencsére nincs benne. Morzsoljunk el emiatt egy könnyecseppet...



Quake 3

Bár a *Quake 3* alig néhány hó-napja jelent meg, már ennyi idő alatt is ren-

geteg modot irtak hozzá. Ezek első számú lelőhelye a www.planetquake.com, ahol a viszonylag új *Quake Fortress*-től kezdve az egészen más felfogásban íródott *Mighty Green*-ig (utóbbi zöldre festi a já-ték textúráinak jó részét, kissé felgyorsít-va ezzel a programot) és az *Urban XXXX*-ig (*Rainbow Six/Delta Force* típusú játé-kmenet) minden megtalálható.



Unreal Tournament

A *planetquake*-hez hasonlóan a www.planetunreal.com is ren-

geteg moddal örvendezteti meg az *UT*-rajongókat. Próbáljuk ki például az *AgentX*-et, amely a *GoldenEye* játé-kmenetét ötvözi az *Unreal Tournament*-tel (bár az illúzió itt nem annyira teljes, mint a *Half-Life* mod esetében). De van-nak itt különböző Mutator-effektek is, például a *Shrinker*, amellyel lekicsinyít-hetjük az ellenfeleinket.



Lehet, hogy a *Quake 3*-ban kevesebb opció van, de a deathmatch még mindig itt a legjobb.

kozhatasz valamelyik szerverre.

Asheron's Call

Az *Asheron's Call*-al a Microsoft igencsak csattanós választ adott az *Ultima Online*-ra, a mai online RPG-k őseire. A program az Ubi Soft-féle *Everquest* hagyományait folytatja azáltal, hogy teljesen 3D-s környezetben játszódik (az *Ultima Online* egyszerűbb, izometrikus perspektívát használ). Az *Asheron's Call* kevésbé mély, mint az *Ultima*, ám jóval addiktívabb nála. A 3D-s környezet ára azonban az, hogy a helyszínek rondák, a karakterek pedig szögletesek, és nem is kimondottan részletgazdagok. A naplemente viszont gyönyörű, a játék maga pedig kevés újdonsága ellenére is remek szórakozást nyújt. Ha még kezdők vagyunk, legjobb, ha társulunk egy magasabb szintű játékossal: ilyenkor használhatjuk a felszerelését, ő pedig megkapja a mi tapasztalati pontjaink egy bizonyos százalékát. Amennyiben próbát szeretnénk tenni a játékkal, hozzunk létre egy accountot a Microsoft saját játékszerverén (www.zone.com).

Ultima Online

A világ legnépszerűbb online szerepjátéka Britanniában játszódik, tehát ugyanott, ahol a single player *Ultima* RPG-k is. A program grafikája egyszerűbb, mint az *Asheron's Call*-é vagy az *Everquest*-é, de a sok-ezernyi résztvevőnek köszönhetően a játék maga sokkal bonyolultabb és változatosabb. A közeljövőben megjelenő *Ultima Online 2* két új kontinenssel fog megörvendeztetni minket. A leendő *Ultima*-játékosok a www.ultimaonline.com címen iratkozhatnak fel, és a leggyorsabb szerverre is itt kereshetik meg – ez már csak azért is fontos, mert miután kialakítottunk egy karaktert, nem válthatunk másik szerverre.



A *Command and Conquer* idős kora ellenére még mindig a kedvencek közé tartozik. Ősszel, a *Red Alert 2* várható megjelenésekor bizonyára megint sokan elő fogják venni.

Nem csak mi mondjuk: a *Half-Life* minden idők legjobb FPS-e. Jók a szörnyek, lebilincselő a történet és remek a hangulat.



Az online ütközetekre nem árt kellően felkészülni. Öltözzünk szellősen és ügyeljünk az ergonomikus kéztartásra is. Bár ellenfeleink nem látnak minket, vágjunk olyan képet, mintha mellettünk ülnének.



Máig dúlnak a viták arról, hogy melyik a jobb – az *UT* vagy a *Quake 3*? Menjünk biztosra, és vegyük meg inkább mindkettőt.

Szívderítő szerverek

Bármilyen játéktípust is szeretsz, nem létezik, hogy ne találj hozzá szerveret.

BarrysWorld

www.barrysworld.com

A 3D-s lövöldözősök rajongói keresve se találhatnának ennél jobb weboldalt – már az itt felsorolt *Quake 3*- és *Unreal Tournament*-szerverek száma is zavarba ejtő, ráadásul igen gyorsak is vannak köztük. Képességeinkről többféle ligában és versenyen adhatunk számot, bár készüljünk fel arra is, hogy a legjobbak közé nemigen fogunk bejutni. És még valami: a BarrysWorld teljesen ingyenes.

Wireplay

www.wireplay.net

A Wireplay igazi nagyüzem. Mindegy, milyen játékokat szeretünk, a több mint 100 cím között biztosan megtaláljuk a leginkább kedvünkre való. A szolgáltatás ingyenes, és nem kell hozzá egyéb, mint hogy letöltsünk egy 4 Mb-os segédprogramot. Na és persze az, hogy rendelkezünk az adott játékkal...

World Opponent Network

www.won.net

Ezen a Sierra által üzemeltetett site-on egy kimondottan az európai országokra szakosodott szervert találunk. Mivel a *Half-Life*-ot is ez a cég adta ki, nem csoda, hogy a primet ez a játék viszi, de emellett táblás és kártyajátékokban is összemérhetjük az erőnket.

Heat

www.europe.heat.net

A Heat egy ingyenes, dial-up rendszerű szolgáltatás, amely számos online játékkal – beleértve a *Quake 3*-at és az *Unreal Tournament*-et is – és letölthető demóval áll rendelkezésünkre.

Szinte felsorolhatatlan, hogy mi minden található itt – mindenképp érdemes személyesen is megnézni.

Multi Player Zone

www.mpz.co.uk

A Multi Player Zone-nak igazából nem sok köze van az internethez, hiszen itt is egy dial-up rendszerű szerverről van szó. Ez elméletileg azt jelenti, hogy a szokásos netes problémák (hirtelen lassulás stb.) itt nem jelentkeznek. A gyakorlatban persze kissé másképpen fest a dolog: simábban fut majd a játék, mint a netes szervereknél, de azért ez sem az a kimondott helyi hálózat. A végleges megoldást a széles sávú internetelés fogja jelenteni, valamikor a közeli jövőben.

Sakk-matt!

Az online csatákhoz nem kell feltétlen Athlon processzor vagy Quake 3 – csupán a webböngésződdel is dicsőségre tehetsz szert.

AKKOR HÁT MELYIK? QUAKE vagy pasziánsz? Unreal vagy huszonegyes? A hagyományos játékok, így a kártyajáték, a dáma, a dominó vagy a sakk a legrégebbi és egyben legnehezebb multiplayer játékok közé tartoznak. Ezekkel úgy játszhatunk online, hogy még csak ki kell sem lépünk a böngészőnkől. A baj csak az, hogy egyes játékosok nem látnak messzebb puskacsövük végénél, így előbb kapcsolódnak fel a netre balettjegyet venni, mintsem egy gyors huszonegyest nyomni. No-ha mindig is a fragvadászatok és az RPG-k lesznek a multiplayeres játékok népszerűségi listáinak élén, a lassú internetes kapcsolattal, elavult PC-vel vagy múzeumi grafikus kártyával rendelkezők továbbra is élvezettel fordulhatnak a webes alapú játékok egyszerű örömeihez.

Légvárak

A sakk kiválóan alkalmas online játékre, hiszen a tökéletes futáshoz csak minimális komputeres háttér és szinte nulla sávszélesség szükséges. A ping sem okoz gondot, hiszen postai úton is lehet sakkozni, ellentétben mondjuk a Quake-kel. Ha internetes

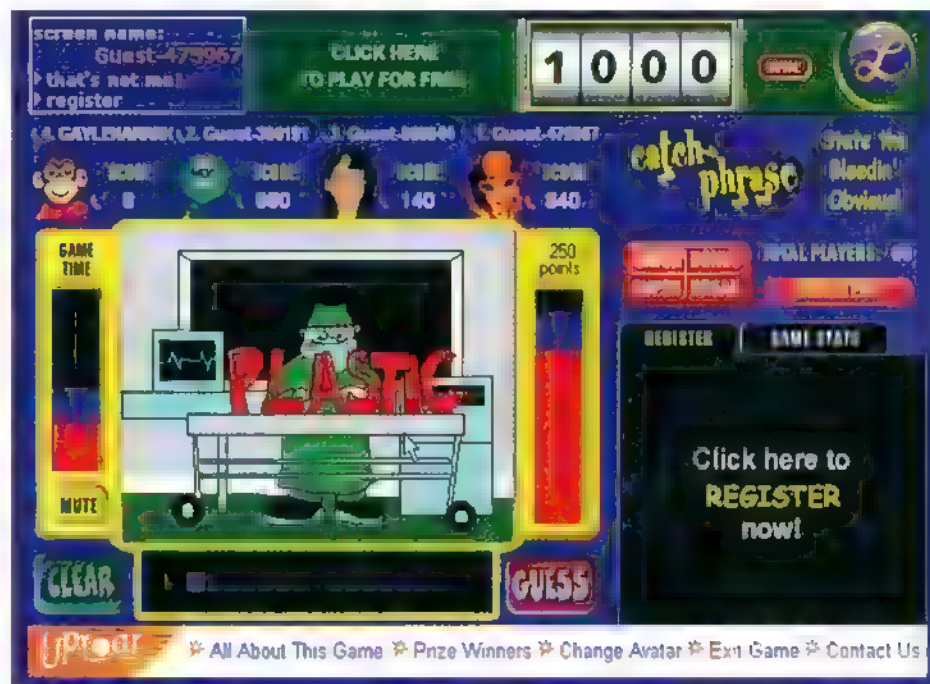
felhasználóként vérbeli figuratologatónak vallod magad, ne hagyd ki a Chessed (www.chessed.com) site-ját. Itt egyszerre száz és száz sakkjátszma zajlik. Az interfészt egy plug-in jelenti, a játékosok pedig Javás ablakokon keresztül küldözgethetik egymásnak a lépéseiket. Bármikor is lépsz be, biztos, hogy több száz játékost találsz.

Ha tehát olyan játékokra vágysz, amelyek nem panaszkodnak a lassú gépedre, ugorj el az Uproar (www.uproar.com) ingyenes oldalaira, ahol rengeteg multiplayer Javás játékot találsz. A site hárommillió játékos naponta átlagban 17 percet tölt pontszerzéssel. A megszerzett pontszámot később nyereményekre vagy népszerű televíziós vetélkedőkre szóló belépőkre válthatják be.

Fastruktúrák

Az Arcade Machine (www.arcademachine.com) szintén jó lehetőség az online játékre. Itt egyedül kell játszani, de garantáltan nem fogod megbánni, mivel valódi ingyencségekkel hozott össze a jó sorsod. Ezek mindegyike Java alapú, vagyis elég hozzájuk egy webböngésző és egy leselejtezt irodai gép.

Ha ezeket túlságosan megerőltet-



Az Uproar a legnagyszerűbb játékokat vonultatja fel... Ilyen pl. a Catchphrase. Az ellenfeleid valódiak ugyan, de többségük nagyon-nagyon sötét.

tőnek találsz, akkor irány a Treeloot (www.treeloot.com), ahol a lehető legkevesebb energiával a lehető legnagyobb élvezetet kaszálhatod be. Ráadásul nagyon egyszerűen. Adva van egy hatalmas pénzfá, amelynek ágain – legalábbis a Treeloot szerint – mindennap 20 000 fontot rejtenek el. Ha közelebből is szemügyre vesszük a fát, kiderül, hogy egy hatal-

mas rácsról van szó, közel egymillió lehetőséggel. Így aztán bolhakörömnél is kisebbek a nyerési esélyeink.

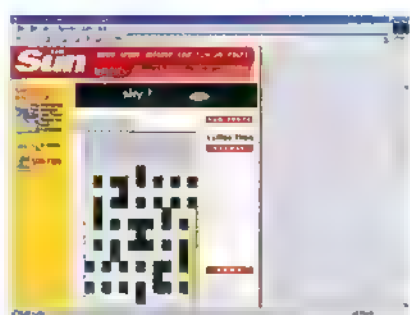
Kártyajátékok

Aneten kártyázni a legjobb. Itt legalább nem bámulnak bele a lapjaidba, nincs csalás, és még keverni sem kell. A Microsoft-féle Zone (www.zone.com) a bridztől kezdve a blackjackig többféle kártyajátékot vonultat fel. Miután a böngésződ segítségével bejelentkeztél a Zone hálózatába, képességeid valódi ellenfelekkel szemben próbálhatod ki. Ne rémülj meg, ha a sok szakszóból mit sem értesz – egy csomó bevezető és magyarázat könnyíti a dolgod.



A Zone-on sok egyszerű játékot próbálhatsz ki anélkül, hogy szoftvert kellene hozzá vened.

Rejtvények

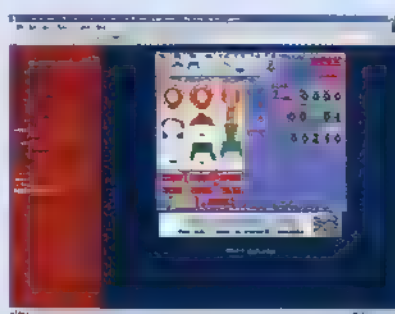


Online is megszerezheted a napi keresztrejtvény-betevőd.

Arejtvényfejtés sokak életéhez olyan szervesen kapcsolódik, mint a hetes busz, vagy a Dáridó. Ha te is szívesen belevetnéd magad, az újságoshoz sem kell lefáradnod – elég, ha rákapcsolódsz az internetre. Egy halom keresztrejtvény vár megfejtésre. Az angolul tudók számára itt van például a Sun keresztrejtvény oldala (www.the-sun.co.uk), ahol ripsz-ropsz megoldhatsz néhány fejtörőt. Ráadásul így nem leszel nyakig festékes.

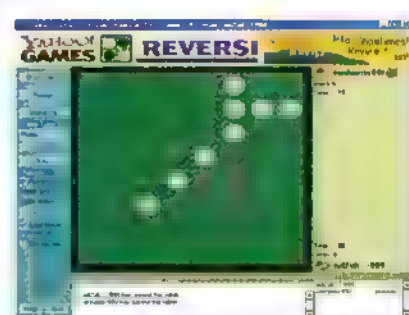
Szerencsejátékok

Jót tesz a tüdődnök, a pénztárcád-nak és a májadnak is, ha nem a sarki kocsmában, hanem a neten nyüszölöd a félkarú rablókat. Böngésződdel számtalan Javás pénznyerőt fedezhetsz fel, ráadásul összekuporgatott vagyonkádat sem kell féltened. A Slot Machine (www.slot-machine.co.uk) site-ja hihetetlen választékkal kápráztat el – még letölthető South Park játékok is van. Ha nem találnál kedvedre valót, a site megmutatja, hogyan készítheted el a saját félkarú rablódat.



Nyersz vagy veszítesz – teljesen mindegy, ha nincs igazi tét.

Táblajátékok



A Yahoo! játékokalán mindig bőven akad ellenfél.

Abáuk java része vagy elkeveredett, vagy a kutya falta fel, de mindegy is, mert a tévéfüggő, antiszociális családtagnak úgysem veszed rá egy jó kis társasozásra. Akkor hát hogyan játszunk dámat, Othellót vagy Monopolyt? A választ talán már sejtet: társsozz online! A Yahoo! (<http://play.yahoo.com>) site-ja elképesztően remek játékokkal rukkol elő, és bármire is szottyan kedved, biztosan akad néhány játékos kedvű jelentkező.

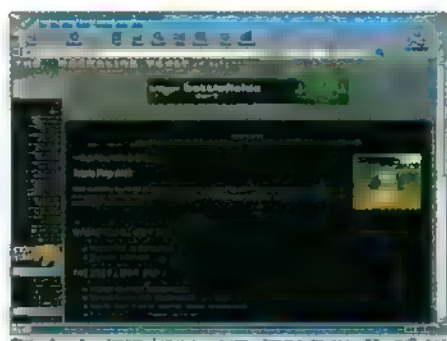


Csal a Zsuzsa

Már többször végigjátszottad a kedvenc játékod, mindenkit legyőztél a neten, úgyhogy nincs mit tenni, vehetsz egy újabb programot, igaz? Nem.

AZ IGAZSÁG AZ, HOGY a fentiekén kívül még egyéb dolgokat is megtehetsz a programjaiddal, és az internetnek köszönhetően újabbnál újabb cheatekkel hozhatod régebbi játékaidat ismét formába. A régi szép időkben még különféle PC-s magazinok megjelenésére kellett várnod ahhoz, hogy megtudd kedvenc játékaid cheatjeit. Ma már más a helyzet. Természetesen mi is igyekszünk a legfrissebb fejleményekkel előállni, de a neten fellelhető információ mennyiséggel lehetetlen bárkinek is versenyre kelnie.

Kezdeként érdemes ellátogatni a Game Not Over (www.avault.com/cheats) site-jára. Ez az oldal a netes választékot elnézve a legjobb, a leggyakrabban frissített és a leghasznosabb. Noha a cheatjeit egytől egyig az olvasók adták meg – vagyis némelyik nem működik, hiába is próbálkozol –, az oldal fenntartói profin szerkesztik őket. Ráadásul van egy Recent Tips listája is, amelyen



Az Avault.comon a cheateken kívül számos egyébbet is találunk.

a legújabb cheateket mutatják meg. Ha tehát igazán friss tippekre vársz, elég, ha időnként egy pillantást vetsz erre a listára: itt biztosan eredménnyel jársz.

Te kis csaló

A kódok gépies bepötyögtetése természetesen nem tartozik az emberiség legnagyobb tettei közé. Ennél egy fokkal nemesebb feladat a legújabb trainerek letöltése és telepítése. Alapjában véve a trainerek is cheat-ek: megváltoztatják a játék kritikusabb pontjait, így például megnövelik életeid számát vagy egyenesen halhatatlanná tesznek. Ennek az az előnye, hogy egyrészt nem teszi végtelenül könnyűvé a játékot, másrészt mindent jól körbe tudsz járni, harmadrészt pedig nem biztos, hogy kedvenc játékaidnak vannak egyáltalán hagyományos cheat code-jai. Ez ügyben talán a legnépszerűbb a MegaGames (www.gametrainers.com) site-ja. Itt nincs semmi illegális, ellentétben jó néhány olyan oldallal, ahol a másolásvédelem feltö-



Bár nem a MegaGames site-jának a legjobb a designja, mégis itt találjuk meg a legtöbb kiegészített játékainkhoz. És persze az sem mindegy, hogy mindezt a törvények tiszteletben tartásával tehetjük.

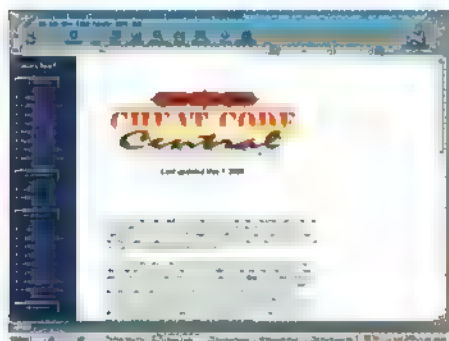
résével vagy egyéb törvényellenes dolgokkal foglalkoznak. A MegaGamest rendszeresen frissítik, így érdemes gyakran felkeresni a legújabb hackek és segédprogramok miatt.

Tippek és trükkök

Sokan vannak persze, akik nem hajlandók holmi billentyűkombinációkkal padlóra tenni kedvenc játékaikat. Ekkor jönnek jól az olyan oldalak, mint például a Universal Hints

Systemé (www.uhs-hints.com). Itt csak elmondod, hogy hol akadtál meg, és máris hasznos tippeket, sőt teljes végigjátszást is kaphatsz játékaidhoz. Felesleges tehát szomorogni: a meglévő játékaidban is rengeteg kihasználatlan lehetőség van.

A kódok gépies bepötyögtetése természetesen nem tartozik az emberiség legnagyobb tettei közé.



A cheatcc.comon rengeteg cheat van (konzolra is), de nehéz keresni köztük.

Patch-suli

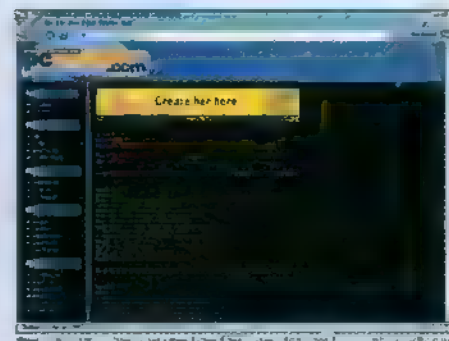
Talán nem tartjuk fontosnak, hogy az általunk használt játéknak mindig a legújabb verziószáma fusson a gépünkön, hiszen a lényeg, hogy fut. Ez az idilli helyzet azonban csak addig áll fenn, míg meg nem próbálunk interneten keresztül játszani. Hiába van ugyanis dobozos példányunk a Quake-ből, a legújabb patch (frissítés) nélkül nem leszünk kompatibilisek sem a szerverrel, sem a többi játékoskal. És hogy hol találhatók meg ezek a patchek? Mindenekelőtt a PCFlemez mellékletén. Minden hónapban felteszünk néhányat, és ha valamelyik ismertebb játékról van szó, szinte lehetetlen, hogy előbb-utóbb ne kerítsünk rá sort.

Az újság átfutási ideje miatt azonban természetesen nem tudunk mindig a legújabb patchekkel szolgálni. Itt jön be a képbe a PC Patches weboldala (www.pcpatches.com), ahol a legújabb játékokat szinte kivétel nélkül update-elhetjük. Ugyanebben a műfajban utazik a 3D Updates is (www.3dupdates.com), sőt ez az oldal egye-

sek szerint valamivel megbízhatóbb is, csak kuszább az elrendezése. A legfrissebb patcheket természetesen mindig az adott játék weboldaláról tölthetjük le. Szinte mindegyik játékiadó nagy gondot fordít arra, hogy ezeket könnyen fellelhetővé tegye.



A 3D Updates oldaláról valószínűleg nem távozunk üres kézzel. Patchet itt azonban csak 3D-s játékokhoz találunk.



Ha nem szeretjük az ilyen diszkriminatív hozzáállást, ugorjunk át a PC Patches site-jára. Ha itt sem lesz meg, amit akarunk, valószínűleg nem is létezik.

Következő hónapban a
PC Format
hasábjain...

Ebből ne maradj ki!
Nicsak, kit lesünk?
Szomszédvizslatas felsőfokon

Szuperteszt
Forradalmasítsd PC-d
zenei képességeit!
15 hangkártya tesztje.

Dobd fel a géped!

Mit, hol, hogyan, mennyiért vegyél meg a gépedhez.

CD vagy DVD?
Csak rajtad múlik!

A jövő hónaptól már csak rajtad múlik, hogy kedvenc újságodat, a PC
Formatot CD- vagy DVD-melléklettel kéred. Mindegy, hogy alkalmi olvasó,
vagy előfizető vagy.

Ráadásul ugyanannyiért!
Tehat csak rajtad, s nem a pénzen múlik.

DVD- vagy 2 CD-melléklettel
Interneten: www.pcformat.hu

Még csírájában fojtsd el a PC-dühöd, mielőtt az fizikai kiváltásban tör elő.



Fotó: Neil Godwin

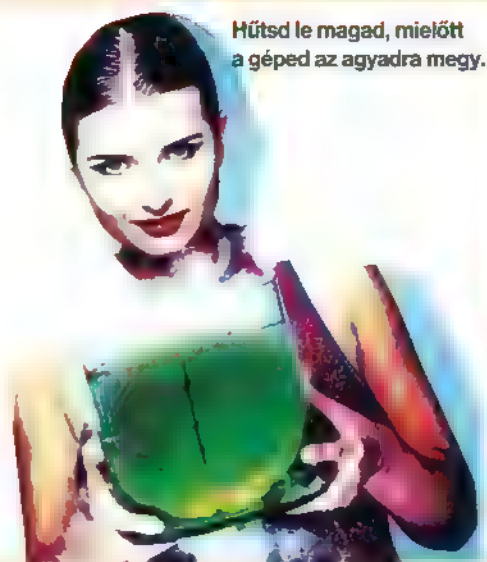
Morcosok klubja

Düh a gép ellen: a hangulatfüggő szoftverek és a rendetlenkedő alkalmazások miatt egyre több ember ró példás büntetést a PC-jére. Tudósítónk feltárja az éktelen PC-düh mibenlétét.

MILYEN VICCES: ÉPPE AZOK A DOLGOK HOZNAK KI MINKET VÉGLEG A SODRUNKBÓL, amelyeket a legjobban szeretünk. Elég, ha csak a nőket vagy a kocsikat említjük. Mindkettő olyan elképesztően vonzó státusszimbólum, amely után talán minden férfi epekedik, ám amikor a bárátnónk elhagy és a biztosító sem fizet, nem kell sok, és máris ezt a kettőt gyűlöljük a legjobban. Ilyenkor még a napot is bánjuk, amikor megpillantottuk őket. A PC-vel is ugyanez a helyzet. Teljesen mindegy, hogy aludni sem tudtál már, annyira vágytál egy Pentium III-as atomerőműre.

Elég néhány Invalid Page Fault egy-egy registry-problémával megfűszerezve, és már érzed, hogy nem is olyan jó dolgot PC-tulajdonosnak lenni. Mielőtt pedig felállnál egy kicsit lenyugodni, elképzeld a képernyő és kedvenc alkalmazásod, hogy hirül adja aznap rövid pályafutásának végét. Ilyenkor tör ki néhányunkon a ma már PC-szindrómának is nevezett dühroham. A kasszasikert hozó filmeknek mindig van egy gyengécske folytatása, és így van ez a mi esetünkben is: már eddig is egy sor ilyen düh-szindrómának adtak nevet, pl. kórház-szindróma, repülőgép-szindróma stb., de ez mind semmi a PC-szindrómához képest. ►

Észbontó



Hűtsd le magad, mielőtt a géped az agyadra megy.

Mi, emberek, meglehetősen egyedien viselkedünk, ha dührohamot kapunk. Gondolj csak bele: mikor láttál utoljára egy méregtől felfuvalkodott pávát, vagy egy felbőszült borzot? Hát igen. Hasonlóképpen a halak sem kapják fel a vizet, de az orrszarvú is ritkán ragadtatja el magát. Ha úgy hozza a sors, az állatok leharapják egymás fejét, felfalják kicsinyeiket, de higgadságuk általában megingathatatlan. Miért van az, hogy pont az emberek nem tudnak uralkodni az idegeiken?

Megkértük hát Helen Haste-et, a bathi egyetem pszichológiaprofesszorát, hogy fedje fel, miért is szeretünk annyira dühöngeni. „Mérgeledni igenis egészséges – magyarázza. – Mindenkinek szüksége van arra, hogy kiadja magából a természetesen felgyülemlett bosszúságot. A teendő csak annyi, hogy ezt a lehető legbiztonságosabban hajtsuk végre. Jó esetben tárgyak megrongálása nélkül.” Érdekes módon éppen az indulatok révén óv meg minket a természet a még nagyobb gondoktól. „A természet szándékai szerint a mérgeledés során megnövekedik az adrenalin-szintünk, megindul a hormontermelés, miáltal az ellenfél leküzdéséhez szükséges többletenergiával töltődünk fel. A dühnek nevezett lelkiállapot valójában egyszerű reakció bizonyos helyzetekre” – szögezi le a professzor.

De vajon mi zajlik le ilyenkor a testünkben? „Amikor dühösek vagyunk, feltöltődünk energiával, és gyorsabban tudunk gondolkodni. Ebben az állapotban azonban könnyen másokra támad az ember.” Akkor hát mi tegyünk ellene? „Sokunkat hoz kellemtelen helyzetbe a számítógép. Az ilyen szituációkban segítségre van szükségünk. Ha mégsem sikerül a haragot lecsillapítani, meg kell tanulni kezelni. Ne feledjük, attól még nem oldódik meg a probléma, hogy kivágjuk a gépet az ablakon. Indulataink irányítása ellenben sokat segíthet.”

Mégis hogyan irányítsuk? Haste professzor szerint a Tai Chi egyike a sok lehetőségnek, amellyel másra figyelve szabadulhatunk meg a bennünk dülő haragtól. Nagy szerencsénkre a *PC Format* angol kiadásának egyik szerkesztője, Graham Barlow nagy szakértője az ősi Tai Chinak. Szóval mi ez, és hogyan segít? „Összehangolt mozgások rendszeréről van szó. Nincs ennél jobb módja annak, hogy megtisztítsuk a fejünket” – állítja Graham. De várjunk csak! Nem a Tai Chi az, ahol polipként lengeti az ember jobbra-balra a karját? De igen. Graham mindenesetre megnyugtató: cseppet sem érzi nevetségesnek magát, miközben a „Nagy fehér daru kitárja a szárnyát” figurát gyakorolja, mivel az ilyesmi roppant hatékony a stressz feloldásában. „Reggeli előtt mindig edzem egy kicsit. Kikapcsolja az agyam. Azzal, hogy a testi mozgásokra koncentrálok, végre valami másra irányítjuk a gondolatainkat. Ráadásul ilyenkor senki sem látja, miként lengetem a karom.” És vajon bárki képes erre? „A Tai Chi mindenkié. Még a legidősebbek is bátran belevághatnak. Javítja a koordinációt, így kevesebbszer esnek el, törik el csontjaikat stb.” No igen.

A legújabb kór

Bárhogy is nézzük, a PC a 20. század legfontosabb találmányai közé tartozik. Mégis, az óvszeres tasakokhoz és a Big Mac ecetes uborkájához hasonlóan ez is mérhetetlen indulatnak lehet a forrása. Először is hangos – mármint a PC. És hangulatfüggő. Nehéz beállítani, és csak addig fut problémamentesen, amíg nem telepítesz rá semmilyen programot. Ráadásul egy átlagos számítógép esetén a desktop hamarosan a Hungária körút legforgalmasabb pillanatait kezdi idézni, miközben az egész rendszer körülbelül annyira lesz stabil, mint a benzin ára. Egy szóval a PC-k hihetetlenül idegesítőek is tudnak lenni, ezért nem csoda, ha elveszítjük a fejünket.

Lassan kezdjük meggyűlölni a számítógépet, és egy halom nyomós érvel tudjuk igazolni gyűlöletünket. A Symantec közvélemény-kutatása szerint a PC-felhasználók majd fele gyúlt már éktelen haragra a gépe miatt. Ennél kicsit többen vallották be, hogy szitkokat is szórtak a PC-re, és a megkérdezettek harmadánál ez egészen a tetlegességig fajult. A jelenség tehát még nem annyira súlyos, hogy cimlapsztori kerekedjen belőle. A Mori cég közvélemény-kutatói azonban ennél messzebbre jutottak, és eredményeik jól mutatják, mennyire veszélyes és elterjedt jelenségről van szó. A jelentésüket olvasva úgy érzi az ember, mintha már egy egész világ állna napi harcban a Windowszal, öt megkérdezettből ugyanis négynek már volt szerencsé-

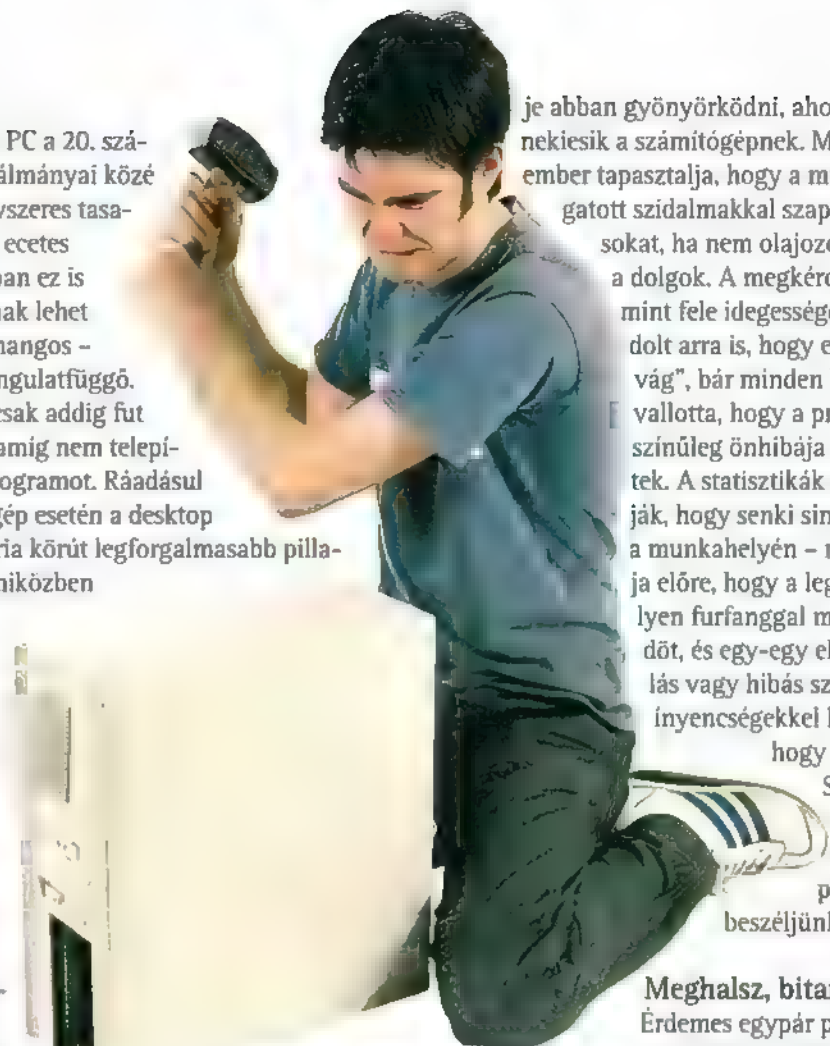
je abban gyönyörködni, ahogyan kollégája nekiesik a számítógépnek. Minden nyolcadik ember tapasztalja, hogy a munkatársai válogatott szidalmakkal szapulják a technikusokat, ha nem olajozottan működnek a dolgok. A megkérdezettek több mint fele idegességében már gondolt arra is, hogy esetleg „visszavág”, bár minden hatodik azt is bevallotta, hogy a problémák valószínűleg önhibája miatt keletkeztek. A statisztikák tehát azt sugallják, hogy senki sincs biztonságban a munkahelyén – mert ugye ki tudja előre, hogy a legújabb driver milyen furfanggal mond majd csődöt, és egy-egy elrontott installálás vagy hibás szoftver miféle inyenccségekkel lep majd meg – hogy a notórius Office Segéd legközelebbi megjelenésekor várható pusztításról ne is beszéljünk.

Meghalsz, bitang!

Érdemes egypár pillantás erejéig Amerikára is kitekinteni, hogy megtudjuk, mi is vár ránk. Nemrégiben a washington állambeli Issaquah-ban egy férfit vettek őrizetbe, mivel agyonlőtte komputert.

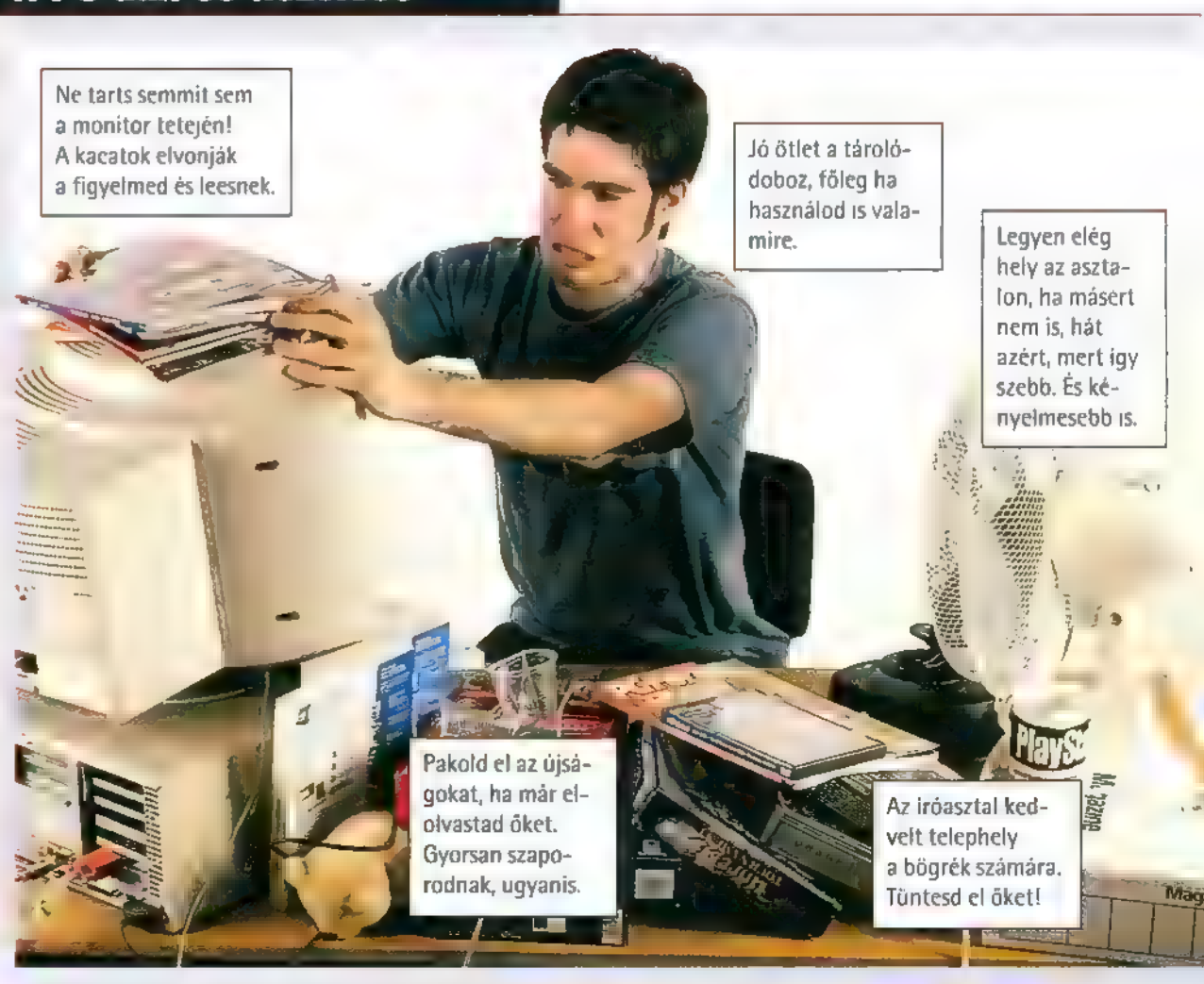
A rendőrök azután értek a helyszínre, hogy a 43 éves férfi tüzet nyitott Pentium II-es PC-jére: négy lövéssel a merevlemez, eggyel a monitor és még eggyel a lemeztartó szekrény életét oltotta ki. A barátnője szerint párja azért vesztette el a fejét, mert már jó néhány napja a PC okozta problémákkal bíbelődött, és ettől egyre „idegesebbé és zaklatottabbá” vált.

Tudomásunk szerint mifelénk még nem volt ilyesmire példa – szerencsére. Mivel azonban egyre többünk élete kezd a Start menü körül forogni, a PC-szindróma rohamos terjedésére kell számítani, amely súlyosabb lehet a bedugult belvárosi utakon feltörő



Első lépés: A pszichológusok szerint közvetlenül kell a problémával megbirkózni, így PC-dühünk csillapítására szétvertünk egy gépet.

A PC-düh és kezelése



Ne tarts semmit sem a monitor tetején! A kacsatok elvonják a figyelmed és leesnek.

Jó ötlet a tárolódoboz, főleg ha használad is valamire.

Legyen elég hely az asztalon, ha másért nem is, hát azért, mert így szebb. És kényelmesebb is.

Pakold el az újságokat, ha már elolvastad őket. Gyorsan szaporodnak, ugyanis.

Az íróasztal kedvelt telephely a bögrék számára. Tüntesd el őket!

dührohamoknál is. Vajon tényleg ennyire komoly dologról van szó? Elvégre is mindenki begurul ezért-azért. Vagy ha mérünkben már a PC ellen fordulunk, valami sokkal komolyabbról van szó?

Az emberek gyakran belezavarodnak a technika vívmányaiba, és ez még csak nem is kizárólag 20. századi jelenség. A dolog 1881-ben kezdődött, amikor a ludditák szétverték a munkagépeiket. Hihetetlenül megorroltak a textilipar újdonsült masináira, és a munkahelyük elvesztése miatt ezeket a szerkezeteket okolták. A csalódott munkások csapatokba verődtek, és éjjelente rontottak rá a gyárakra, darabokra zúzva az életüket tönkretevő technikai csodákat. A jelenség tehát hivatalosan is létezik. A PC-düh szintén régóta marcangolja az embereket, hiszen a számítógérek elveszik a kényerünket, ráadásul a játékok sem úgy futnak rajta, ahogyan várnánk. Meglásd, hamarosan bekopogtat majd egy Pentium V, lecsap a nődre, randira viszi, míg te valamilyen grafikus kártya drivert próbálsz fene tudja honnan letölteni. A PC-düh tehát valódi probléma. De ugyan mit lehet tenni ellene?

Vajon az lenne a végzetünk, hogy örökké ebben a kiszolgáltatott helyzetben sinylődjünk? Szerencsére nem. Jó pár dolog a segítségünkre lehet abban, hogy lenyugtassuk magunkat a legveszélyesebb pillanatokban.

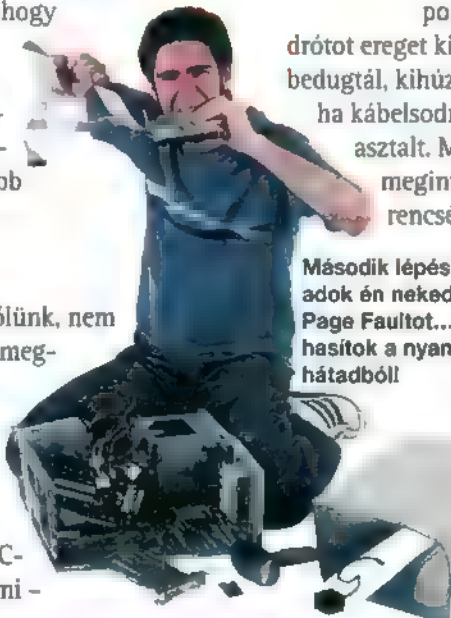
El a kacattal!

A PC-düh időt és pénzt rabol el tőlünk, nem is beszélve emberi büszkeségünk megcsorbításáról, hiszen – ismerjük csak be – ilyenkor egy ártatlan bészszinű dobozka járhatja a boldogját velünk. A helyzetből szerencsére nem nehéz győztesként kikeveredni. Furcsamód, nem a PC-t kell legelőször magunk alá gyűrni –

PC-düh Top 10

Nézzük, mitől akadunk ki!

- 1 Váratlan, megmagyarázhatatlan lefagyások.
- 2 Fontos adatok elvesztése.
- 3 Megnyithatatlan fájlok.
- 4 Lassú internet.
- 5 Elfelejtett jelszó
- 6 Kettétört kislemez.
- 7 Telefonos segítség-szolgálat.
- 8 Vereség játékokban.
- 9 Beragadt egérgomb.
- 10 Hangulatfüggő billentyűk.



drótot ereget ki magából, és miután mindent hússzor bedugtál, kihúztál, átdugtál, az egész úgy néz ki, mint ha kábelsodronnyal vetted volna körbe az egész asztalt. Márpedig ennek – talán már kitaláltad – megint csak PC-düh lesz az eredménye. Szerencsére erre is van megoldás. Érdekes odafigyelni, nehogy a perifériák összekötésekor a zsinórok összecsavarodjanak, majd pedig gumival vagy valami mással kell átkötni a kábelkötegeket. Még tartósabb megoldás, ha zsinór nélküli egeret és billentyűzetet vásárlunk. Tény, hogy a korábbi modellektől néha felforrt az ember agyvize, mert csak akkor működtek, ha az infra- ➤

Második lépés: Majd adok én neked Kernel Page Faultot... Szíjat hasítok a nyamvadt hátadból!

Rakd össze a sok kacatot, és megíásd, tisztább fejjel tudsz gondolkodni. Tényleg.

Tiszta asztal, tiszta fej – kezdődhet végre a munka!

Kapcsold be a ventilátort, a melegtől könnyebben kitör rajtad a PC-düh.

Érdekes beruházni egy ergonomikus billentyűzetbe.

És legyen egy játék is kéznél, hogy legyen mit csapkodni Windows-halál esetén.

A Feng Shui és a PC

Dörzsöld meg a Buddha hasát: szerencsét hoz!



Az már világos, hogy a PC-düh rád és munkáltatódra nézve egyaránt káros következménnyel járhat, továbbá hogy a drága számítógépeket probléma esetén nem éppen érzelmi oldalról a legjobb megközelíteni. Amint azt láthattuk, a leggyorsabban akkor szabadulhatunk meg a frusztráció érzésétől, ha rendet rakunk az asztalon. Aki tartósabb eredményre vágyik, de ennek érdekében költeni is hajlandó, annak melegen ajánljuk a Feng Shuit. A részletekről a brit Feng Shui Association mögött álló rejtélyes Artót kérdeztük, azt az embert, akinek többek között a britek is köszönhetik, hogy meghonosította náluk ezt a távol-keleti „térrendezési” módszert. „Először is fontos, hogy az asztalunk a megfelelő irányba nézzen. Sokaknak ez fel sem tűnik, pedig nem az a lényeg, ami az asztalon van, hanem annak elrendezése és a szoba kialakítása. Fontos az is, hogy merre nyílnak az ajtók és hányan használják a szobát. Ha valaki megbiz bennünket, és elküldi szobája alaprajzát, megnézzük, milyen virágokat érdemes elhelyezni, és azt is megmondjuk, szükség van-e akváriumra.”

A Feng Shui nagy üzlet, és Arto már bizonyára nem is emlékszik azokra az időkre, amikor a hirdetését az egyik jó nevű napilap azzal a felkiáltással utasította el, hogy ennek a 3000 éves művészetnek a neve „nincs benne a szótárban”. A Feng Shui és Arto ma már széles körben ismert, a tévécsatornákon gyakran készítenek vele és róla riportot. Arto meg van győződve arról, hogy a Feng Shui a PC-felhasználók életét is megkönnyítheti. „Segítségével sokkal kellemesebbé tehetjük munkakörnyezetünket. Jobban érezzük magunkat, így hatékonyabban tudunk dolgozni. Boldogok leszünk, a számítógép is jobban működik, így aztán vidámabban megyünk haza, és az állásunkat is bebiztosítjuk. A Feng Shui olyan, mint a polip karja: sokfelé elér.”

Az ötlet tényleg vonzó: valószínűleg tényleg a kávécsészénk áthelyezésével állítjuk meg leghatékonyabban a rendszerösszeomlásokat. Arto az alapdíjnak számító 200-300 fontért (85-125 ezer Ft) vállalja, hogy tanácsokat ad munkahelyünk „Feng Shui-kompatibilissé” tételére: nemrégiben épp a *Teletubbies* című, gyerekeknek szóló tévésorozat készítőinek irodáját rendezte be. Nagy tapasztalatára hivatkozva egyébként arra kéri az olvasókat, ne higgyenek a kétes eredetű Feng Shui-ígéreteknek, hanem egyenesen hozzá forduljanak. „A téves tanoknak sok terjesztője van (Feng Shui macskáknak stb.), pedig a lényeg a környezet jobbá tétele, és nem valami pacsuli vagy dísz tárgy megvásároltatása.” Ma már elég bekapcsolni a tévét, és biztosan találunk olyan csatornát, ahol mondjuk az előszobán próbálják ki ezt az ősi művészetet. „Ennek egyszerűen az az oka, hogy az emberek nincsenek tisztában a Feng Shui jelentésével. Néhányan még azt is elhiszik, hogy egy kristály szakavatott elhelyezésével egy csapásra jobbra fordul majd a sorsuk. Az igazi Feng Shuiban még csak elő sem fordul a kristály. Őszintén szólva Európában alig néhány ember ért ehhez a művészethez, és csupán néhány ezerre tehető azoknak a száma is, akik már legalább egy könyvet elolvastak róla. Sokan meg akarják tanulni a Feng Shui fortélyait, és erről engem kérdeznek. Amikor közlöm velük, hogy egyszerűen csak hat évre egy mester szolgáltatába kell szegődniük, mindig az a következő kérdés, hogy nincs-e hétvégi intenzív tanfolyam!”

www.fengshuiassociation.co.uk

► vörös jeladók halálpontosan a megfelelő irányba néztek. A legújabb billentyűzetek és egerek azonban lényegesen barátságosabbak, és a (többek között a Logitech szerkesztőiben megtalálható) rövidhullámú technológia segítségével sem egy rossz helyre tévedt kávéscsésze, sem egy kallódó püderesdoboz nem ront gépelésünk vagy egerészsünk hatékonyságán. Ezt a technológiát persze könnyen megsínyli a pénztárcánk. De nyugodt idegekkel tudunk dolgozni, és ez viszont megfizethetetlen.

Karcsúsítás

Ha már sikerült eltakarítanunk ezeket a figyelemlvonó tényezőket, ne feledkezzünk meg még egy fontos dologról, amivel számítógépes kuckónkat még nyugodtabbá tehetjük. Az asztalon terpeszkedő hatalmas monitort érdemes egy keskenyebb, egyúttal sokkal kevésbé stresszes modellre lecserélni. Ez aztán tényleg sokba kerül, hiszen egy lapos képernyős TFT monitor a legdrágább fejlesztések közé tartozik, ám az érzés, hogy kétszer akkora helyed van, mint annak előtte, menyeyei. Ezeket a monitorokat sokkal könnyebb az asztalon ide-oda mozgatni, így a munkád közben bármilyen pozíciót felvehetsz, hiszen a képernyőt egy elegáns mozdulattal máris a kívánt helyre irányítod. Ezek a fogyókúrás monitorok további csalódásoktól is megóvnak – főleg ha a komputered kell ide-oda pakolászni. Legyen a célállomás a szoba másik sarka, vagy éppen az ország túlsó csücske, a 17 colos debella min-

denki idegeit könnyedén felborzolhatja.

A PC-szindróma azonban ennyitől még nem oldódott meg. A Windows-betegség legtöbb áldozata arról számolt be, hogy a dühroham kitörése előtt szakadt róluk a verejték. Megoldás? Vegyél egy ventilátort! A PC Format szerkesztőségében mindenki asztalán figyel egy kisebb darab – ezt a megoldást minden, a gépe előtt órákat töltő felhasználónak ajánljuk.

Ez persze nem mindenképpen vonatkozik azokra, akik otthon nyüstitölik a gépet, de ha megszakadsz a munka hevében, és ekkor omlik össze a rendszer, a szobába szorult meleg miatt tizszeresen éled át a helyzetet. Egy olcsó kis ventilátor nagyot dob a termelékenységeden és a tűréshatárodon is. Kíváncsi vagy, hogy még mi befolyásolja komputeres hatékonyságodat? Az, amin ülsz. Bár semmi köze az elekt-

Harmadik lépés: Győzni fogunk! Íme, máris szelős és defragmentált lett a PC-nk. Bár a műveletek előtt nem sütöttük ki magunkat...

ronikához, a számítógép egyik legfontosabb alkatrészé mégis a szék, hiszen a felhasználó hátsó felével van direkt kapcsolatban. Ha ülőalkalmatosságod nem éppen kényelmes, ki vagy téve az elgémberedés veszélyének. Ez elég egyértelműnek látszik, mégis sokan túrunk kényelmetlen székekben. Ül csak le! Kényelmesen érzed magad? Nem rossz a szék magassága? Le kell görnyedned a billentyűzethez? Ha igen, ideje változtatni.

Vissza a kályhához!

Annyit már láttunk, hogy a munkakörülmények rendkívül fontosak, de a Windowson belüli „körülmények” ugyancsak életbevágóak. Ha a desktopod egy buja halmaz, ha a Start menü tömve van és a könyvtáraid számát a legnagyobb egyetemek is megirigyelnék, akkor biztosra veheted, hogy ez a munkádra is kihat. A problémák kiirtását kezd azzal, hogy megszabadítod a Start menüt az ösközületektől. Vajon a fél éve leszedett program shortcutját a továbbiakban is érdemes őrizgetni? Na és az Internet Explorer 3.1 helpjeit? Amint ezeket kitörölted, vess egy pillantást a lomtárba, ürítsd ki, gyomlálj ki a könyvjelzőket és „fragmentáld de” a merevlemezt. Tedd a PC-t egy teszhezálló eszközzé, és ne hagyd, hogy visszaöltse régi, agyonzsúfolt formáját.

Ezer és egy módja van annak, hogy a számítógéppel barátságot kössünk, de minden jótanács ellenére vannak, akik ezt sosem tanulják meg. Így van ez az Anti Tech site (www.urbanwarfare.com/urban/anti-tech) gárdájával is. Ez a floridai egyetemista

trió nagyot csalódhatott a PC-s technológiában, hiszen telitölte weboldalát olyan videókkal, amelyeken a legkülönfélébb PC-alkatrészeket zúzzák szét. Némelyik QuickTime-fájl igencsak méretes, de megéri letölteni. Az elkeseredett srácok kalapácsot és baseballütőt ragadnak, hogy egy parkolóban végezzenek az áldozatul kiszemelt PC-vel. Valódi internetes csemege ezeket a fiúkat nézni, amint józan fejjel filmezik a kocsijuk karosszériájába trancsírozott PC-t. A PC-szindróma egy másik nevezetes felvétele az influenzánál is gyorsabban terjed internetes körökben: egy elborult amerikai magával a billentyűzettel veri le a monitort az asztalról. Ezt a hírhedt videót könnyen megtalálod Ask Jeevesnél (www.ask.co.uk): elég, ha beírod a „PC Rage AVI” keresőkifejezést. Miután jót neveltél, valószínűleg meg sem lep, hogy megrendezett felvételtől van szó.

A tálcán kínálkozó hamisítványok ellenére a PC-düh igenis valós tényező marad. Ha a szoftverfejlesztők továbbra is óriásira duzzasztott programokkal rukkolnak ki, ha a gépeink csak bonyolultabbá válnak a könnyebb kezelhetőség helyett, hozzá kell szoknunk ahhoz, hogy a jövőnk a legújabb munkatársunkkal meglehetősen érzelmdúsan alakul majd. Az elmúlt néhány évben többen is próbálkoztak a komputerhasználat megkönnyítésével. A Windows 95 point-and-click interfésze éppen ebben próbált jeleskedni. A cél azonban még igen messze van, és az Intel Easy PC-je vagy a Microsoft Multimedia PC-je hiába kísérletezett ennek elérésével. Akiket szétfeszít a PC-düh,

továbbra is belerúgnak a gépükbe és szidalmakat szórnak a rendszerre. A legokosabbnak mégis az tűnik, ha áldoznak néhány órát a használati utasítás olvasgatására. Tehát ülj le, olvass és okulj... Meglátsd, mennyivel jobban fog szeretni ezután a PC-d.

PCF

Egy segítő hang

Ha a géppel valami katasztrofális történik, jobb, ha leül az ember, vesz egy mély levegőt, és felhívja a forródrót végén ülő kedves szakembereket, hiszen ők biztosan tudják a megoldást... Persze ez nem mindig sikerül. A rendszerproblémák esetén az egyik legveszedelmesebb megoldás a technikusokat felhívni, mert majdnem biztos, hogy kihozzák az embert a sodrából. Amikor a komputer bementja az unalmast, legkevésbé arra van szükségünk, hogy fél órán át zsiabasszuk fülünket a varakoztatás zenével, míg végre kitalálják a megoldást. Egy angliai áruházlánc marketingigazgatója, Anna Lord erről a következőképpen vélekedik: „A hívások többségében az ügyfeleknek megnyugtatóra van szükségük bizonyos feladatok elvégzéséhez – pl. amikor nem jól kötöttek be egy perifériát, vagy rosszul installálták az egyik szoftvert. Nem tudom megmondani, hányan dühödnek fel, miközben velünk beszélnek, de szerencsére mind a 410 technikus kellően ki van képezve az ilyen esetekre.”

Az internet telis-tele van olyan történetekkel, amelyekben felbőszült emberek tárcsázzák fel a telefonos segítséget hülyébbnél hülyébb kérdésekkel. Noha a cég illetékese egyik ügyfelüket sem szívesen nevezné komplett idiotának, azt azért el tudjuk képzelni, hány féleszű kérdéssel kell naponta szembesülniük: Hogyan kell bekapcsolni a gépet? Az egér megdöntésével miért nem mozog a kurzor? Természetesen már eleve indultatosan hívnak fel bennünket, de ennek hátterében nem a düh, hanem a félelem és a kétségbeesés áll. Gyakran nem tudják, mit csinálnak, és csak azt akarják megtudni, hogy ezt legalább jól teszik-e. Ha valaki már tényleg elborult állapotban ragad kagylót, javasoljuk, hogy igyon egy csésze teát, és hívjon vissza minket később.

De mi van azokkal, akiket újra és újra félretesznek, és miközben idióta zenét kénytelenek hallgatni, négyzetesen nő a telefonszámlájuk? Ha valami katasztrófa üt be a rendszerben, akkor nincs örjítőbb, mint a megoldásra várakozni. „Segélyvonalunk a lehető leggyorsabban válaszol. Sosem hagyjuk, hogy ügyfeleink a végtelenségig várakozzanak” – szögezi le Lord.



Negyedik lépés: Könnyen elragadtatja magát az ember, ha elborul az agya. De semmi gond – az egészet Bill Gatesre kenjük, és legközelebb Linu-xot rakunk fel. És persze megtanulunk hüvös fejjel gondolkodni...



MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL

正當殺傷

THE JUSTICE KILLING

Vezetőedzők jelentősebbét végül
Magyarországon forgalomba hozza:



Automex Kft. • Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu

PC
CD

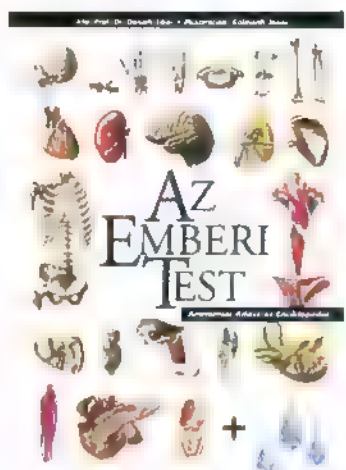
ION
STORM



EIDOS
INTERACTIVE



A legegyszerűsebb, legátfogóbb enciklopédia CD-ROM változata. 21 kötet 17 800 oldala, 230 ezer címszava négy lemezen. Végre valaki, aki bármikor ráér a kérdéseidre felelni.



Közérthető, mégis alapos; a közép- és felsőoktatási tananyaghoz alkalmazkodó multimédiás program kezdők és haladók számára egyaránt hasznos. Egy kis biológiai önismeret!



Készségfejlesztő játékok gyűjteménye, melyek segítségével a legkisebbek játszva, szinte észrevétel nélkül tanulhatnak. Talán rajtunk sem fogna ki...



Illik, nem illik? Ki tudja a számtalan illemtani és etikai szabályt észben tartani? Többé nincs is rá szükség. A kegyetlenül őszinte teszt azonnal megmutatja, hol vannak a hiányosságok. Sosem késő tanulni!



A Stranger című irodalmi mű multimédiás feldolgozásának segítségével könnyedén polírozhatod angoltudásodat. Ezek után szókincsed már végre nem korlátozódik a „NO” szócskára.



Jó étvágyat! Persze nem mindegy, hogy mihez. Ezzel a programmal kicsit okosabban és tudatosabban állíthatod össze étrendedet. Mindez – természetesen – könnyen emészthető, multimédiás formában.

Légy a w egy pro

Azt már mindannyian tudjuk, mennyire hasznos olvasmány a PC Format azok számára, akik komolyan gondolják a számítástechnikát. Most inkább arról szeretnénk meggyőzni, miért jó, ha előfizetsz kedvenc lapodra.

1. Mert kedvezőbb áron jutsz hozzá a PC Formathoz.

2. Mert a legfrissebb információk hónapról hónapra házhoz jönnek.

3. A megszokott ajándék CD-k mellé még egyet választhatsz az itt láthatók közül.

4. Ráadásul a mi jövedelmünk is biztosabbá válik, de ezt most inkább hagyjuk!

Szóval fizess elő fél évre (9 990 Ft) vagy egy évre (16 990 Ft), és mi rögtön megajándékozunk egy értékes programmal. Az újságot postai utánvétellel küldjük el címedre.

@ www.pcformat.hu



(1) 467 6720

endéguink gramra!

Előfizetés

Hogyan fizethetsz elő?

1

Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

Telefonon:

(1) 467 6720-as telefonszámon mindennap 0-24 óráig.

Faxon:

A mellékelt kupon elküldésével az (1) 457 1125-ös faxszámra.

Postai úton:

A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:

A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

Előfizető vagy? Helyes!

Akkor válassz!

Továbbra is CD-melléklettel szeretnéd megkapni a PC Formatot, vagy a jövő hónaptól már inkább DVD-t látnál szívesen a csomagban?

Természetesen ugyanannyiért!

Tehát nem a pénzen, csak rajtad múlik!

Domotter? Akkor küldd:

1. e-mailt – pcformat@cmk.hu,
2. faxot – (1) 457 1125,
3. levelet – 1306 Budapest, Pf. 141.,
4. majd pedig hívj minket – (1) 453 2463!

Következő hónaptól
akár DVD-melléklettel is
megrendelheted a PC Formatot

Játszóter

A sokoldalú PC magazin

PCFormat

Bevezető

Jó lenne azt írnom, hogy egy nagy dézsa jéghideg vízben hűsölök és csodaszép maláj nők keneketik izmos felsőtestem hűtő illóolajokkal, miközben az e havi játékrovatot összeállítom, de sajnos ez csak ábránd. A nyár dühöngő örültként zúdítja ránk a hőséget, mi meg itt gubbasztunk a szerkesztőségben és megpróbáljuk kitalálni, mi lehet az, amivel titeket visszatárhathatunk attól, hogy a vízpartra menekülve lemondjatok a számítógépes játékok nyújtotta élvezetekről. Szerencsére nekünk nincs más dolgunk, mint kiválogatni a mások által már megkreált alkotások közül azokat, amelyekről azt feltételezhetjük, hogy kedvetekre valók lehetnek. Itt van mindjárt egy elég meggyőző kis játék, melynek kedvéért mindenképp érdemes egy-két, az M7-esen dugóban töltött órát elhalasztani. Aki az MDK-t ismeri és szereti, az bizonyára nagy örömmel fogadja a második részt. Pörgős, látványos, magával ragadó játék. Ha pedig egy kicsit nyugalmasabb vizekre szeretnél evezni, akkor is várhat még Szabadi-sóstó! Próbáld előbb ki az általunk ismert stratégiai játékok két legjobbját, az Earth 2150-et, vagy a Shogun-t! A majdnem túl későn érkezett Daikatana is sokunk régóta várt üdvöskéje. Vajon megérte a várakozást, vagy John Romero ezúttal nem fog osztatlan sikert aratni alkotásával? Erre a kérdésre az 59. oldalon találsz választ.

A nyár tehát egyre csak tombol. A maláj nők és a dézsa víz meg egyre csak nem jön. Mi mégis azt mondjuk, ne rohanj eszeveszetten a partra, mikor ilyen nagyszerű játékok várnak rád és számítógépedre a jó öreg négy fal között! A parton ugyanis tömeg van, a víz tele van halakkal, a lángos ára lassan megfizethetetlen, a kóla puffaszt, a szálláson hemzsegnek a szúnyogok, a kinézett lányt meg ugyanis más fogja elvinni. Akkor meg mi végre az egész? Én azt mondom, vágjunk inkább a számítógépes játékok e havi elemzésének a közepébe!

PC FORMAT mérés

A PC FORMAT-nál az a célunk, hogy segítsünk dönteni a vásárlásnál. Ha egy játék nem jó, mi nem tagadjuk. Nem dicsérjük meg csak azért, hogy kedvezzünk a szoftvergyártónak. Csak befejezett játékokat értékelünk. Így lehetséges, hogy nem itt találod meg leghamarabb egy új játék leírását, ám itt olvashatsz a legpontosabbat,



hiszen csak azt a játékot értékeljük, ami valóban a boltokba került. 80 százaléknál magasabb pont már meglehetősen jó eredmény. 90 vagy annál több százalékot csak az a játék kap, amelyért az egész szerkesztőség rajong, és ha ez a progi egy spéci, feltuningolt gépet kíván, akkor valami igazán különlegeset kell nyújtania.

Aki élt és mozgott, a Los Angelesben megrendezett E3 digitális játékexpón kíváncsiskodott, vajon mi kerül a polcokra idén őszre.

Red Faction

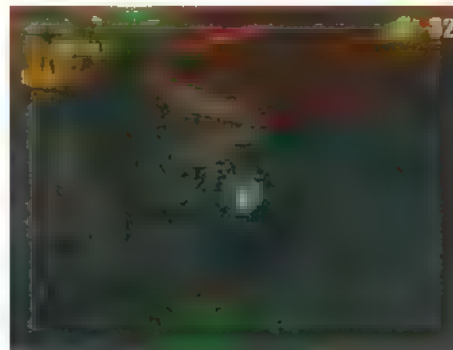
„Fel, vörösök, proletárok!” – A gaz imperialisták ismét támadásba lendülnek a kommunisták ellen.

MOST NE HAZUDJ. TUDJUK, HOGY mennyit rohangáltál körbe-körbe a *Half-Life* folyosóin rakétákkal bombázva a falakat. Szinte látjuk a lehangolt arcod, amikor a falak nem robbantak szét. Azt is láttuk, ahogy átolvasztad ezt a bevezetést, s felfedezted, hogy a *Red Faction*-ben lerombolható a falakat, ezért jókedvűen vigyorogsz. Ha nem, akkor épp itt az ideje.

A hír tehát az, hogy itt a THQ és a Volition új terméke, a Los Angeles-i E3 show idején meglepetése, a *Red Faction*, azaz a Vörös Párt, amelyben omlaszthatod a falakat. Rengeteg tárgy szétrombolható, sőt ha eléggé felszerelkeztél, egész épületeket is lerombolhatsz. Bumm. A destruktív aspektustól eltekintve a *Red Faction* egész jó játékmenetet is ígér. A befejezés teljesen nyílt, van benne egy halom pusztító fegyver, s a fejlett fizikai mo-



Ahol tűzharc van, ott füst is, ami szürke rémálomként tornyosul fel és hömpölyög tova a *Red Faction*-ben.



Eleged van a falakból? Próbáld meg lerombolni a még ép házakat. Hogy ízlik?

dellezés számára nem okoz problémát a realisztikus víz és füst effektek megjelenítése.

A PCF jóslata szerint egy Paks méretű erőmű szükségeltetik majd, hogy mindent kihozzunk a játékból, de hosszú távon érdemes részt venni a kommunista akcióban. A kritikusok szerint ez lesz az új generáció *Half-Life*-ja. Reméljük, hogy a mesterséges intelligenciát sikerül magas színvonalon megalkotni (a komputeres ellenségeket még nem mutat-



Ez egy fal volt. Szégyenszemre úgy döntöttünk, hogy egy nagy lyukat robbantunk benne.

ták be), és a pályák végső designja is szép lesz. Természetesen nagyon csalódottak leszünk, ha a rombolási lehetőségek mögött csak valami trükk van.

S azt mondtuk már, hogy a járműveket is vezethetjük? Nos, igen. Minderről hamarosan kimerítő részletességgel számolunk be. Addig is készítsd elő a sarlót és a kalapácsot. www.thq.com



Az optimista várakozások szerint a *Red Faction* lesz a következő generáció *Half-Life*-ja. Ezúttal azonban az idegenek helyett a komcsikat kell aprítani.

Lara Croft átváltozott

Na nem nagyon, de azért egy kicsit fiatalabb lett.

AKUTYAFÁJÁT. LARA WELLER ALIGHOGY elindult Lara Croft szerepében, és rabul ejtette az univerzum minden férfinak szívét, máris továbbállt, hogy egy... öö... új projekten dolgozzon. Mit tesz most az Eidos? Természetesen szerez egy új Larát. A 16 éves, angol Lucy Clarkson volt az a szerencsés, akit kiválasztottak, hogy felöltse Ms Croft testre simuló gúnyját. A dolgok jelenlegi állása szerint pedig egész jól áll neki. www.eidos.com



Nos, a nadrágja és a cipője hasonlít Laráéra. A fegyverei is fantasztikusak!

Black and White hamarosan!

Fülnket szorosan az E3 konferencia hírcsatornáira tapasztva felfedeztünk egy apró, pompás hirmorzsát, a Lionhead nagy dobásának, a *Black and White*-nak megjelenési dátumát. Az ex-bullfrogos Peter Molyneux bejelentése szerint az „isten-szimulátor” szeptember 23-án jelenik meg, így elég időnk lesz gyűjteni rá, ugye? Különösen azok fontolják meg, akik a *Populous* alkotójától származó „isten-szimulátor” új generációjának részesei akarnak lenni. Érdekes. www.lionhead.com



Ilyen csúnyákat szoktunk álmodni egy-egy átmulatott, súlyos éjszaka után.



A delirium tremens állapotában pedig titáni lények csapnak össze ép agysejtjeink megmentéséért.

A Midas résen van

A Midas Interactive ismét egy kis biliárdozásra szeretne rávenni bennünket.

AMidas Interactive jó ideje az első eredeti pool biliárd játékot készülő piacra dobni. A *Cue Club* felülnézetből játszható, ami szokatlan az ilyen játékok történetében. A golyókat teljesen 3D-ben dolgozták ki, és egy rakás játéktípus közül választhatunk. Van karrier mód, ahol az alsóbb fokozatok virtuális biliárdtermeiből küzdheted fel magad a bajnokság dicső magaslatáig.



Ezzel a tigris mintás asztallal a 80-as évek ruházatainak rajongói otthon érezhetik magukat.

Fogadni mernénk, hogy nemsokára a legjobbak között fogod a golyókat kocogtatni. Számíthatsz néhány trükkös asztalra, furcsa golyóra és egy halom renderelt ellenfélre. Nem hisszük, hogy maradéktalanul sikerül visszaadni a játék posztószagú hangulatát, de azért nem jár túl messze tőle.

A Midas Interactive a napokban egy atlétikai témájú játék június végi megjelenését is bejelentette, melynek egyelőre a *Millennium Games* nevet adták. Feltételezéseink szerint az olimpiához közeli időzítés nem feltétlenül a véletlen műve, s a játék méltó ellenfele lesz az Eidos saját készítésű hivatalos *Sydney 2000* játékanak. Lapzártáigkor sajnos még nem voltak képeink, de azt elmondhatjuk, hogy 17 atlétikai számban versenyezhetünk, rendelkezésünkre áll egy teljes edzés rész, és a karrier módozat is.

www.midasinteractive.co.uk

Váróterem

- 36 Vampire: The Masquerade
- 37 Deus Ex
- 38 Motocross Madness 2
- 39 Cultures
- Kiss Psycho Circus

Látélelet

- 40 MDK2
- 44 Earth 2150: Escape from the Blue Planet
- 46 Super 1 Karting
- 47 Giant Killers
- Euro Manager
- 48 StarLancer
- 50 Flying Heroes
- 51 Allegiance
- 52 Tachyon: The Fringe
- 54 Martian Gothic
- 56 Shogun: Total War
- 58 Aliens vs Predator Gold
- 59 Balkatana
- 64 Theocracy
- 66 Triple Play 2001
- NASCAR 2000
- 67 Turkaló
- Network Q RAC Rally; International Rally Championship

Tippek és Taktikák

- 68 Jótanácsok, hogy segítsünk legyűrni a Metal Fatigue nehézséget.



Vampire

The Masquerade

Redemption

Barangold be a vidéket, hörpints a nyakakból és próbáld meg elkerülni Buffyt. A Nihilistic legelső játékában egy „jó vámpírt” alakítunk. Bármit is jelentsen ez...

A lényeg

Mulatságos, nem? Az egyik percben még igazságos keresztet vezettünk a gonosz élőhalottak ellen, a következőben viszont magunk is zombivá változva szaglásszuk – alulról – az ibolyákat. Na mindegy, itt az ideje magunk mögött hagyni a régi dolgokat, mert hamarosan egy lebilincselő akció-RPG résztvevői lehetünk, mely minden jellemző jegyet magán viselt, amit az ehhez hasonlóan erős történettel megtagadott játékok szoktak. A sztori betonkemény. A multiplayer a fejlesztők szándéka szerint még a Hubble űrtéleszkópénál is nagyobb perspektivákat kínál majd. A grafikát pedig valódi, érett fantasy-művészek készítették szerető gondossággal.



Miután ezer évig szunnyadt élőhalottként, Csontos Erik még egy barnaszósszal leöntött bacontortát is legyilkolt volna.



A Vampire egészséges mennyiségű karaktert tartalmaz. Vannak jó élőhalottak, és aztán ott vannak a felzabáljuk-az-agyad-és-lerohanunk-pár-falut típusú figurák.

Megjelenés
2000. Augusztus

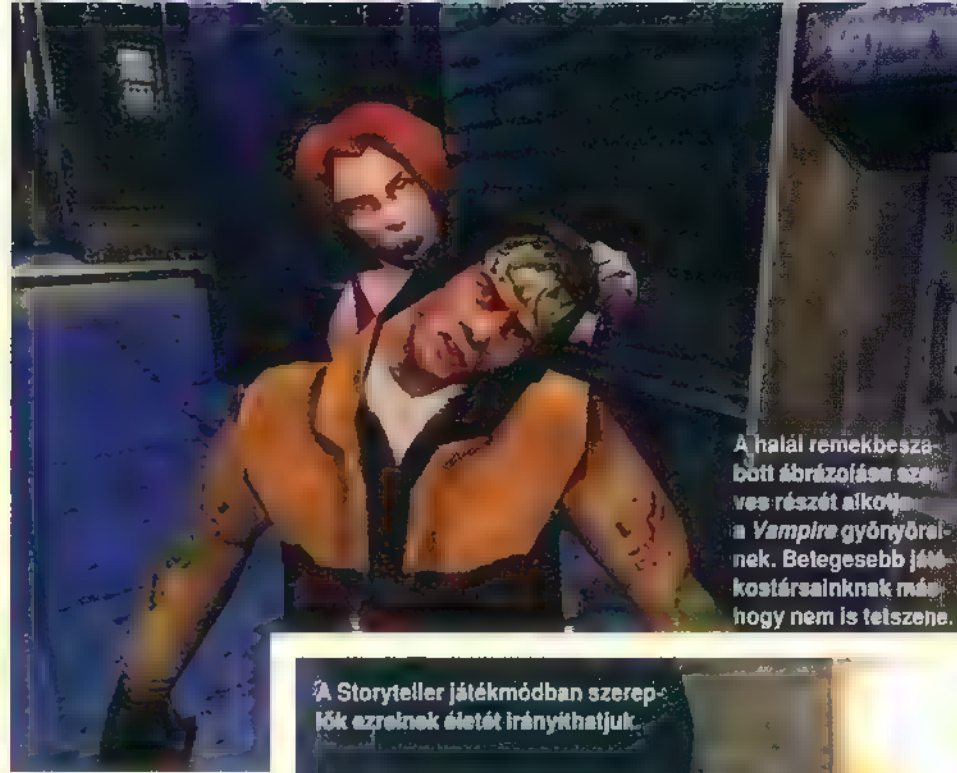
A Vampire-ben kétféle vészívó létezik – a jók és a rosszak. A játékos a jók egyikét alakítja, bár nem derül ki azonnal, mitől is lesz varaki „jó vámpír”, mivel ők is emberi agyakkal táplálkoznak és általában véve úgy viselkednek, mint egy holdkóros.

Nem lehetett könnyű az egyszerű klickel-oda-ahová-menni-szeretnél módszert – többek között a Diablo-ban alkalmaztak ilyet – a fejlettebb karakterirányítási rendszerek iránti igénytel ötvözni, de a Nihilisticnek a jelek szerint sikerült. Eltart egy darabig hozzászokni az örült kameraállásokhoz, de végül is a Vampire nem festői tájakon, hatalmas emlékművek között játszódik. A váll mögött közvetítő kamera legtöbbször közeli felvételeket ad arról, ahogy az emberekkel találkozunk, beszélgetünk velük és hát, szóval „birtokba vesszük” őket.

A Vampire a hasonló című, tollal és papírral működő szerepjáték alapján készült. Mivel azonban nincs szükség többé régmódi írogatásra, a grafika pedig lehetne látványosabb a reszketeg szabadkézi ceruzavázlatoknál, joggal mondhatjuk, hogy a PC-s feldolgozás mérföldekkel jobb az eredeténél. Első pillantásra a Shadow Man, a Resident Evil 2, a Nocturne és az Ultima Ascension elemeit fedezhetjük fel a benne.

A körítés

A Vampire-ben mind térben, mind időben mozog-



A halál remekbeszabott ábrázolása a játék egyik legnagyobb részét alkotja. A Vampire gyönyörűnek. Betegesebb játékosainknak mégis, hogy nem is tetszene.

A Storyteller játékmódban szereplők ezreknek életét irányíthatjuk.

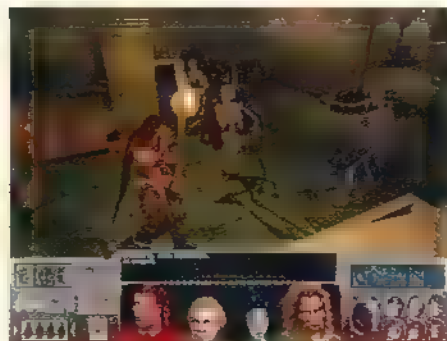


hatunk, ugyanis négy város és két különálló korszak vár ránk. A programot a multiplayer mögött álló ötlet emeli ki igazán a többi mászkálós-dumcsizós 3D-s akciókalandjáték sorából. A dolog ugyan nem szerepelt az általunk látott előzetesben, de annyira fantasztikusnak tűnik, hogy muszáj néhány szót ejtenünk róla. Azok, akik megvették a Hero Quest-et azzal a rövid életűnek bizonyuló céllal, hogy kísérjék a szerepjátékok természetét, valószínűleg emlékeznek a Game Masterre – egy olyan főszerzőről van szó, aki kívül állt a cselekményen, és akinek az

A kamera legtöbbször közeli felvételeket ad arról, ahogy az emberekkel találkozunk, beszélgetünk velük és hát, szóval „birtokba vesszük” őket.

volt a dolga, hogy egyenesse a játékosok lépteit, irányítsa a szörnyeket és szabályozza a történet menetét. A Vampire hasonló rendszert alkalmaz, csak itt Storytellernek hívják az ilyen fickókat – kalandozókról van szó, akik ügyeinek arra, hogy minden rendben menjen a kazamatákban, és emellett teljesen új világokat alkotnak a beépített Java alapú szerkesztővel. Világos tehát, hogy a Vampire-t olyan komolyan lehet venni, amennyire csak akarjuk, és gyakorlatilag bármit meg lehet csinálni vele.

A játék azonban több túlságosan sok szabaddal rendelkező embereknek készült komoly RPG-nél. Teljes harci rendszert is tartalmaz, ami nem-



A kepen látható élőhalott-legió tagjai szívesen vennek, ha az idők vegezetéig harcolnál a soraikban. Ugyahogy jobb, ha nem engeded őket közel karddal a kezükben.

Fejlesztői akta

(F) Nihilistic

(I) www.nihilistic.com

A Nihilistic fejlesztőház viszonylag új szereplőnek számít a piacon: a játékipar régi motorosai alapították, köztük pár LucasArts tervező és néhány volt Rogue Entertainment munkatárs – legtöbbször számos PC-s játék készítésében részt vett már. Amióta szerződést kötöttek az Activisionnel, a Vampire az első program, ami a Nihilistic neve alatt jön ki. A cég ígéretei szerint hatásos lesz, ijesztő és az utolsó pillanatig a képernyőhöz láncolja majd a játékosokat.



Vonzó hölgyek akadályoznak utunkon, akik mind a vérünkre áhítoznak.

igen erőlteti azt a fajta számokkal telerakott RPG-s módszert, ami esetleg untathatná az akcióra éhezőbb gamereket.

A kulisszák mögött

A Vampire kinézete hatásos, gondosan megformált, ugyanakkor ijesztő karaktereket és helyszíneket vonultat fel. A Nihilistic saját fejlesztésű játék-engine-je ügyesen keveri a megvilágítási effektet a kavargó köddel, baljóslatú, klasszikus horrorokat idéző hangulatot hozva létre – bár ez nagy valószínűséggel azt jelenti, hogy a Vampire kizárólag 3D kártyával ellátott gépeken fut majd.

A licenc, a válogatott fejlesztőcsapat és a rémületes RPG-s háttértörténet miatt a Vampire nagy sikernek ígérkezik, olyan nagynak, hogy valószínűleg lehetetlen lesz kikerülni. PCF

Deus Ex

Megjelenés
2000. Augusztus

Ideje indulnod, *Thief*. Itt a *Deus Ex*, készen arra, hogy elrabolja a koronád. És vele együtt minden mást, amit még elcsentél.

A lényeg

Remélhetőleg az Ion Storm előző játékánál tapasztalt késlekedés nélkül (a *Daikatana* ismertetőjét az 59. oldalon találjátok) érkezik majd meg a *Deus Ex*, mely a *Thief*, a *Soldier of Fortune* és rokonai jól kidolgozott továbbfejlesztésének tekinthető. J. C. Denton kettős ügynök bőrébe bújva titkos küldetések sorozatában kell részt vennünk, a cél pedig megmenteni a világot Mr. Jimmy Tarbucktól, aki apró darabkáira szándékozik robbantani az univerzumot. Vagy valami ilyesmi.

Az igazat megvallva egyáltalán nem érdekel minket a történet és a hasonló másodlagos dolgok. Sokkal jobban izgat az – mint általában mindig –, hogy mennyire jól játszható lett a program. Az általunk látott korai bemutatóanyag meglehetősen pozitívnak bizonyult – hihetetlenül élvezetes és boszorkányosan lebilincselő volt. Oké, szóval az a verzió, ami alapján kialakítottuk a véleményünket, még a közéletben sem járt a befejezettségnek, ráadásul az ilyenkor szokásos szerencsétlen programhibák és egyéb idegesítő részletek sem hiányoztak belőle, de a nagyszerű játék lehetősége vitathatatlanul megvolt benne.

A körítés

Ha a *Deus Ex* nem Warren Spector, a műfaj egyik legtapasztaltabb és legsikeresebb alakjának legújabb aljas húzása lenne, valószínűleg senkit sem hozna lázba. Így azonban, főleg hogy még az Ion Storm is beleártotta magát a dologba, annál érdekesebb a tema.

A nyálcsorgatás beindulásában nagy szerepet kapott maga a játék is. A lopakodás központi szerepet kap, lelkekben tehát közel áll Garrettnek a *Thief* két részében átélt kalandjaihoz, de a futurisztikus műtűrök és fegyverek sokkal fejlettebbek azoknál, amiket az előbb említett klasszikusokban használtak. A küldetéseket teljesíthetjük suhanó árnyékként, egyetlen áldozatot sem hagyva hátra, meghackelve a számítógépeket és újraprogramozva a biztonsági kamerákat, vagyis általában véve tartózkodóan viselkedve. De ez azért elég unalmasan hangzik, nem?

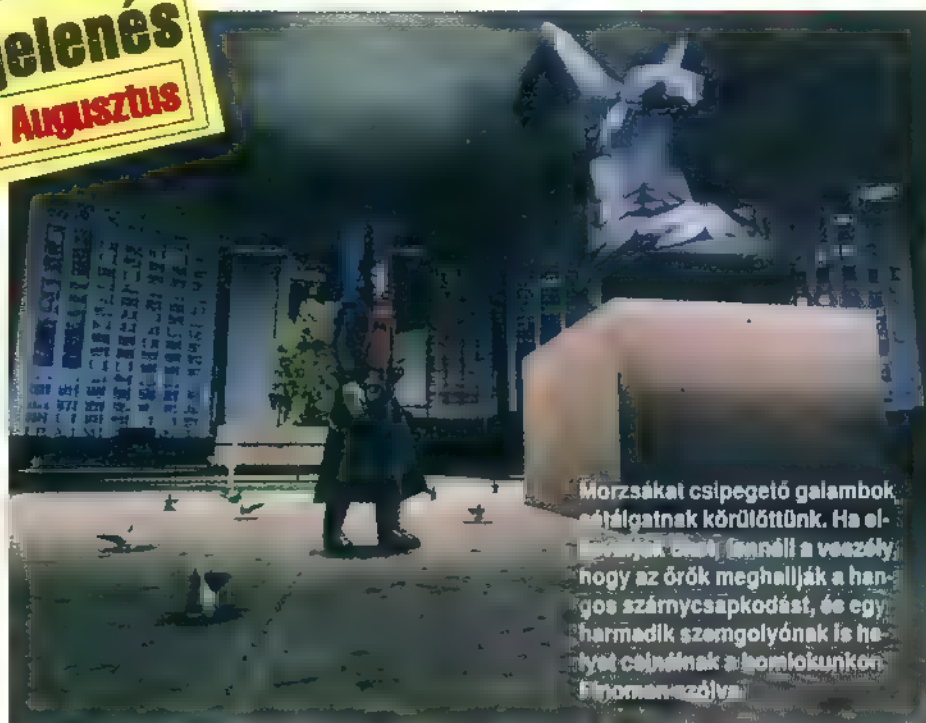
A betegesebb hozzáállású titkosügynök-jelöltek extrém fejlődésekkel és az ellenfelek egyeb testrészeibe eresztett

végtagszaggató golyókkal is operálhatnak

A *Deus Ex* büszke nyitott végű megközelítésmódjára, de ez nem jelenti azt, hogy szabadon mászkálhatunk és ész nélkül löhetünk



„Gyilkos kiborg keresi érzékeny, macskaszerű hölgy ismeretségét romantikus sétákra, esetleg hosszú lávú kapcsolatra.”

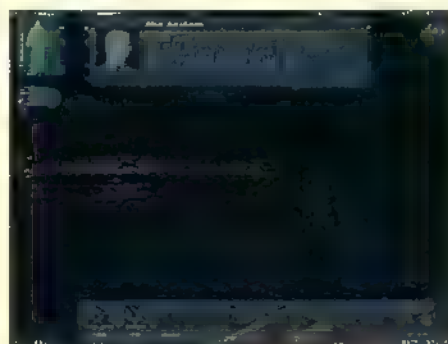


Morzsákat csipegető galambok szágatnak körülöttünk. Ha el-
térünk onnan, lennáll a veszély,
hogy az örök meghallják a hang-
os szárnycsapkodást, és egy
harmadik szemgolyónak is he-
lyet cserélnek a homlokunkon.
Ejnye, mennyire szörnyű.

mindenre, ami mozog – a merev küldetés-
struktúra, valamint a rendelkezésünkre álló
fegyverek és lőszer erősen limitált mennyisége
korlátot szab minden *Született gyilkosok* tipu-
sú mészárlási szándéknak. Ettől függetlenül
a harc kielégítően vérszomjas, és biztosak va-
gyunk abban, hogy a köztetek levő kalandozók
dorbézolnak majd az összetett történet és
a hatalmas pályák láttán. A játék néha tényleg
olyan, mint egy RPG, és van egy teljesen RPG-
s jellemvonása is: a képességek használata,
melyeket a kiemelkedő teljesítmény után ka-
pott pontokkal fejleszthetünk. Kitűnő lakatos-
sá képezhetjük magunkat, felpumpálhatjuk
izomzatunkat és ráhajthatunk az úszásra,
vagy éppen a speciális fegyverek szakértőjévé
is válhatunk. Ez azonban még nem minden.
Akinek volt már szerencséje a nyolcvanas
években készült *Centurions* című rajzfilmhez,
emlékezhet arra a módszerre, ahogy erősítés-
képpen kibernetikus alkatrészeket illesztettek
közvetlenül az emberi testhez. De ha nem,
az sem baj, mert a *Deus Ex* mindenre megta-
nitja a testprotézisek beépítésében kezdőnek
számító lelkes jelentkezőket az alany különbö-
ző testrészeinek tökéletesítésére kifejlesztett
módszerekkel kapcsolatban. Beépíthetünk pél-
dául röntgenszemet vagy extra erős lábat, sőt,
szinte Superman is megközelíthetjük. Szakit.

A kulisszák mögött

A *Deus Ex* már készül egy ideje, munkatár-
sunknak pedig megadatott a lehetőség, hogy
néhány hónappal ezelőtt beszéljen magával
a legendás Warren Spectorral, aki izgatottan
mesélt a kódolásról és a fejlesztés állásáról:
„Kicsivel több mint két éve dolgozunk már
a *Deus Ex*-en, és végre látszik a fény az alagút
végén. A játék kezd szépen összeállni, és azt
hiszem, a vásárlók elégedettek lesznek vele.”
Miközben valósággal ugrándozott a boldog-



A játék legelején megkapjuk a gondolatolvasás
hasznos képességét. Nem mintha a többi szerep-
lőnek tulságosan érdekes gondolatai lennének.

A harc kielégítően vérszomjas, a kalandozók pedig dorbézolnak majd az összetett történet és a hatalmas pályák láttán.

ságtól – már nem emlékszünk egészen pontosan. Tény azonban, hogy ha az a híresen kritikus hozzáállású fickó, aki olyan szépségek létrehozásáért felelős, mint a *Thief: The Dark Project*, készít egy játékot, és izgatottá válik, a világnak érdemes odafigyelnie. PCF

Fejlesztői akta

(F) Ion Storm/Eidos
(T) www.ionstorm.com

Mi olyat mondhatnánk, ami nem hangzott el már ezerszer? Az Ion Stormot a játékpar három legnagyobb koponyája – John Romero, Tom Hall és Warren Spector – jegyzi. Idegőrlően hosszú várakozás után a cég végre elkezdte kiadni azokat a játékokat, amiken már évek óta dolgoznak. Az első a *Daikatana* – az értékelést az 59. oldalon olvashatjátok. Még nem lehet tudni, hogy a többi kiadvány olyan fogadtatásban részesül-e, mint ez, de csak nyugalom – rögtön megkapjátok az ítéletet, amint kijön a végleges verzió.



A beszélgetéseket és hasonlokat ebből a harmadik személyű, filmszerű nézőpontból élvezhetjük.



Dan és Jes hirtelen rádöbbsenek, hogy kellemes vakációjuk, melyet a napfényes Kalifornia balzsamos tengerpartjain szándékoztak eltölteni, brutális és kétes kimenetelű véget érhet Los Angelesben.

Motocross Madness 2

Itt az ideje az újabb bőrbe bújtatott kalandoknak. Készülj fel, hogy nagyon porosan és izzadtan fogod befejezni a napot – itt ugyanis szinte minden megtörténhet.

A képen látható fantasztikus trükköt a „sima seggrezés” nevű formagyakorlat követte.



Ahogy Edgar játékában, itt is mindenféle örült akadályon hajthatunk keresztül, ha elég jók vagyunk. Pont mint Evel Knievel, csak éppen nem kockáztatjuk azt, hogy egy kerozinmaglyán leljük halálunkat.

A lényeg

A *Motocross Madness* első részének megjelenéséig nem igazán tudtuk kiélni krosszmotoros álmainkat, ezért aztán még nagyobb hálával tartozunk az Úrnak a játékért, és azért, hogy az alaposan elkinzott motorokra pattanva anélkül száguldozhattunk változatos terepeken és hajthattunk végre mindenféle örült mutatványt, hogy leizzadtunk volna, hogy a kéz- és lábtörésről ne is beszéljünk. Ráadásul még első osztályú szórakozás is volt.

Mindezeket látva aztán előrukkolt az *Edgar Torrenteros' Extreme Biker*, egy licencszerződéssel megtámogatott motokrossz program, mely ugyan nem volt olyan realisztikus, mint a műfaj első reprezentánsa, de sikeresen tolta még kijebbe a határokat, és ezzel még élvezetesebbé tette a motorozást. Most pedig jobbról a színpadra lép a *Motocross Madness 2*,



Rengetegféle pályán versenyezhetünk, így aztán biztosan nem fogunk unatkozni.

a folytatás, mely tervei szerint magához ragadja a kockás zászlót és megmutatja a többi vetélytársnak, hogyan is kell motorozni, olyan új sportágakat vezetve be, mint az Enduro és a Pro Circuit.

A körítés

Nemcsak a frissen bevezetett versenymódokban próbálhatjuk ki gépünket (melyek mellett megmaradtak a klasszikusok is: a Tag, a Stunt quarry, a Supercross, a Nationals és a Baja), de ezeken kívül számos izgalmas új opció is vár ránk. A játékgéne-t teljesen feljavították. Bár a folytatás alapjául az első rész motorja szolgált, a hasonlóságoknak ennél a pontnál vége, mivel a látvány hatszor (meg lehet számolni) részletesebb, mint azelőtt.

Ha a grafika megújulásához hozzávesszük a fizikai viselkedésért felelős szekció továbbfejlesztését és a frissen bevezetett opciókat, látható, hogy olyan játék született, ami igazi kihívásnak bizonyulhat a motoros programok között, olyannak, amit Barry Sheen visszavonulása óta nem látott a világ.

A kulisszák mögött

Edgar példáján okulva a *Motocross Madness 2* fejlesztői egy igazi profit hívtak segítségül, hogy minden a helyére kerüljön. Így aztán Stéphane Roncada, a híres supercross-versenyző működött közre a pá-



Csak a legmenőbbek mernek belemosolyogni a kamerába ugrás közben. Micsoda lelegzetelállító mutatvány.

lyák megalkotásában, biztosítandó, hogy ne csak érdekesek és részletgazdagok, de hajmeresztően izgalmasak is legyenek. Ráadásul az irányítási rendszernek köszönhetően a végrehajtható figurák száma szintén megnőtt, és motorversenyzői engedély nélkül is halmozhatjuk a trükköket.

Ha az eddig felsorolt vonzó részletekhez hozzáadjuk a Honda, a Yamaha és a KTM hivatalos licenctámogatását, gyanítható, hogy olyan játék születik, ami veszélyesen kontrollálhatatlan csúszkálásával minden játékos szívébe belopja magát. Már alig várjuk. **RCF**



Ezt otthon inkább ne próbáljátok ki, mert a végén még elvesztitek a gyermeknemzés képességét. Ha azonban valakinek van már néhány utódja, ez lehet a legolcsóbb módja a fogamzásgátlásnak.

Fejlesztői akta

© Microsoft

① www.microsoft.com

A Microsoft hosszú ideig olyan – operációs rendszerekre specializálódott – cégnek számított, amelynek semmi köze a játékokhoz. Nehány éve azonban gyökeresen megváltozott a helyzet, az eredeti *Motocross Madness* pedig egyik első fecskéje és egyben vezetője volt a forradalmi változásokat jelző programok sorának. Azóta a félelmetes gigász csak még erősebb lett, és olyan nagyszerű címek fűződnek a nevéhez, mint a *Baseball 2000* (PCF 1, 89%), a *Midtown Madness* (79%) és az *Age of Empires 2* (PCF 3, 92%). A jövő is fényesnek tűnik, mivel olyan bombázók tűntek fel a horizonton, mint a *Loose Cannon* és a *Freelancer*.



Ebben a játékban elég könnyű örült figurákat végrehajtani. A motor tökéletesítéséhez viszont szükség van némi szaktudásra.

Cultures

Creators of a New World

Megjelenés
2000. Augusztus

Sajnos a *PC Format* csapatának egyes tagjai még hírből sem hallottak a kultúráról. Pörgés, adrenalin satöbbi igen, de kultúra semmi.



A szereplők feje felett lebegő buborékok hangjait, szavakat és gondolatokat tartalmazzák. Néha a játékban is megjelennek.

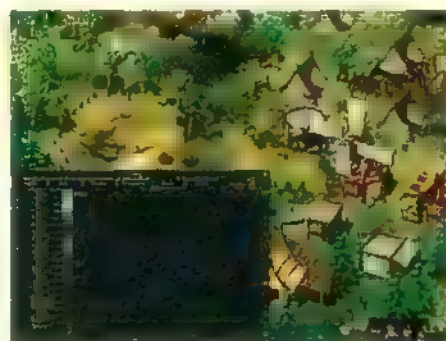
Fejlesztői akta

Funatics/THQ

www.thq.com

A Funatics csapata németekből, tehát roppantul katonás és rendszerető fickókból áll. Vagyis ilyesmiket gondolhat az, aki hisz a nemzetekről szóló sztereotípiákban. Természetesen a dolognak nincs semmi igazságtartalma. Vidám emberek ők, akik egyszerűen csak szeretik a bratwurstot, a könnyűzenei izlésük ugyan kissé gyanús, csakúgy, mint a nyaralási szokásaik. Ahoj! David Hasselhoff „nagy” sztárnak számít arrafelé, nem utolsósorban mivel feltűnően hasonlít Thorra, a tagbaszakadt északi istenségre. Ezt a játékot azonban sikerült jól összehozniuk, tehát hamarosan számíthatok a teljes értékelésre.

N A JÓ, SZÓVAL JÁTSZOTTATOK MÁR A BLUE Byte nevű francia fejlesztőcsapat klaszikus nyersanyag-gazdálkodási szimulátorával, a *Settlers*-szel (vagy legalábbis hallottatok róla). Próbáljátok elképzelni, milyen lett volna, ha kolbászfaló németek követik el, tegyetek még hozzá egy enyhe homoerotikus vonzalmakkal megáldott, hatalmas szakállt,

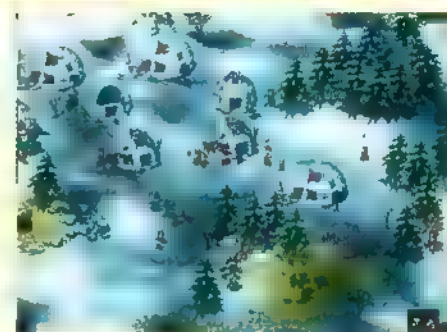


Gyilkold le az üntermenscheket, erőszakold meg a házal-
t és gyűjtsd fel az asszonyokat – néhány kaffintással.

hegyes sisakokat és/vagy szőke hajat viselő északi népet wagneri stílusban lengedező copfokat, és kb. meg is van, mire lehet számítani.

A feladatunk szokás szerint egy új kolónia felállítása. Fel kell építenünk az épületeket, le kell gyilkolnunk a vaddisznókat vacsorára, és még az asszonyokat is meg kell termékenyítenünk, ahogy azt egy igazi katonakirály teszi! A harc – szokatlanul a hasonló, „apró emberkéket” szerepeltető játékok sorában – egy az egy ellen folyik, bár erre leginkább a vikingek egyéni hőstettekre vágyó természete a magyarázat, és nem valamiféle hadsereg-szervezési ok. Szembetűnő az is, hogy a játék kisebb léptékű a *Settlers*-nél – aprócska külváros a másik gigászi metropoliszához képest.

A *Cultures* grafikailag ott van a színen. Minden figura poligonokból épül fel, bár a sprite-ok használata talán gyorsabb lett volna. Ez viszont azt jelenti, hogy minden egyes szereplő egyéni kinézettel bírhat. A forráskód-



A különböző tájakhoz különböző épülettípusok tartoznak – ezek a vikingek például csinos jegkunyhokban élnek.

ba már beépítették azokat az elemeket, melyek mindenkit eltérő viselkedési mintával ajándékoznak meg, és ahogy mondtuk, ráadásul még a külsejük is eltér. Hogy közeli, személyes kapcsolatba kerülj-e a kis mihasznákkal, pusztán vérmérséklet kérdése, bár mi egy idő után határozottan megkedveltük IV. Hrrggh Thurrghot, répasipkás harcos-királyunkat. Kár, hogy szörnyű halált halt az egyik csatában. A rovatvezető szívzaggató zokogásban tört ki. **PCF**

Kiss Psycho Circus

The Nightmare Child

Erre a játékra már előre fenjük a szarvunkat. Köszöntünk mindenkit, akinek szívügye a rock...

A MIKOR MÁR ÚGY GONDOLTUK, VÉGRE sikerült megszabadulni Gene Simmonstól, Ace Frehleytől, Peter Dinklage-tól és Paul Stanleytől, stadionokra specializált rockzenéjükkel és ronda arcfestésükkel ismét visszatérnek a PC képernyőjére. Ahogy a Kisstől elvárhattuk, a *Psycho Circus* grafikája megfelelően képregeny- és horrorszerű – a játékban az együttes egyik tagjának mennyei képmását irányítjuk első személyű nézetben. Annak alapján, amit

Megjelenés
2000. Szeptember

eddig láttunk, szerepel benne néhány szemrevaló fegyver és pár változatos ellenfél, akik alig várják, hogy darabokra robbantsuk őket válogatott rakétáinkkal.

Nem ez az első alkalom, hogy idősödő rockerek próbálnak más műfajokból hasznot húzni (gondoljunk csak a Brian „Crush” Adams által megformázott Kiss Demon figurára a World Championship Wrestlingben), de legalább nem ölt olyan méreteket a dolog, mint a 70-es években. Még nem lehet tudni,

mennyi spandex kerül felhasználásra a játékban, de el tudjuk képzelni, hogy a *Psycho Circus* képtelen mennyiséget vonultat majd fel a nyúlós anyagból.

A zene egy részét természetesen a Kiss szolgáltatja, de ez inkább csak álca. A játékban hallható szerzeményeket úgy komponálták, hogy hasonlítsanak az együttes számaira, de sokkal jobban rimelnek a játékra annál, mintha valóban a rock veteránjai üvöltöznének vágyakozva a szerelem fegyvereiről és rózsaszín torpedókról. Ráadásul hamisítatlan, elmebajos első személyű lövöldözősről van

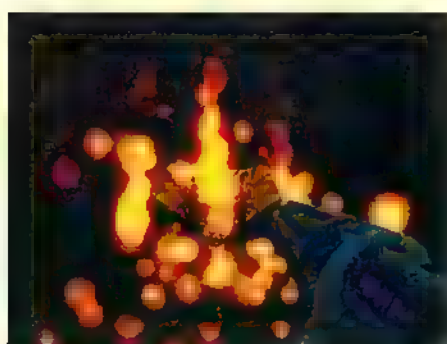
szó, tehát véleményünk szerint érdemes gondosan figyelemmel kísérni a program további útját. És nem azért, mintha javíthatatlan rajongói lennénk a 70-es évek uszkárformára nyírott rockereinek. Bár ilyen is akad köztünk. **PCF**

Fejlesztői akta

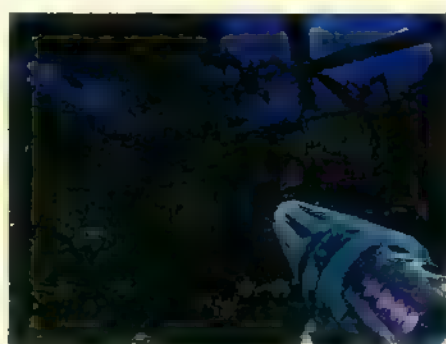
Take 2/Third Law

www.take2games.com

Úgy tűnik, a relatíve új fiúnak számító Third Law fejlesztői igazán gyönyörű dolgot hoztak össze a Lithtech 1.5 engine felhasználásával. Rengeteg fantasztikus hajlitott felület, válogatott – és tényleg kiemelkedő – grafikai gemmék sora, valamint az ígéretek szerint számtalan, egyszerre ránk rontó ellenség szerepel az étlapon – ez utóbbihoz hasonlót nem nagyon láttunk a *Doom* óta. Ítéletet azonban majd csak akkor mondunk, ha már alaposan kivesztjük a játékot. Így aztán még várnotok kell a hivatalos PCF értékelésre.



A Kiss hagyományai előírják a pirotechnika bőszes használatát. Vajon Jimi Hendrix is belekeveredik a dologba?

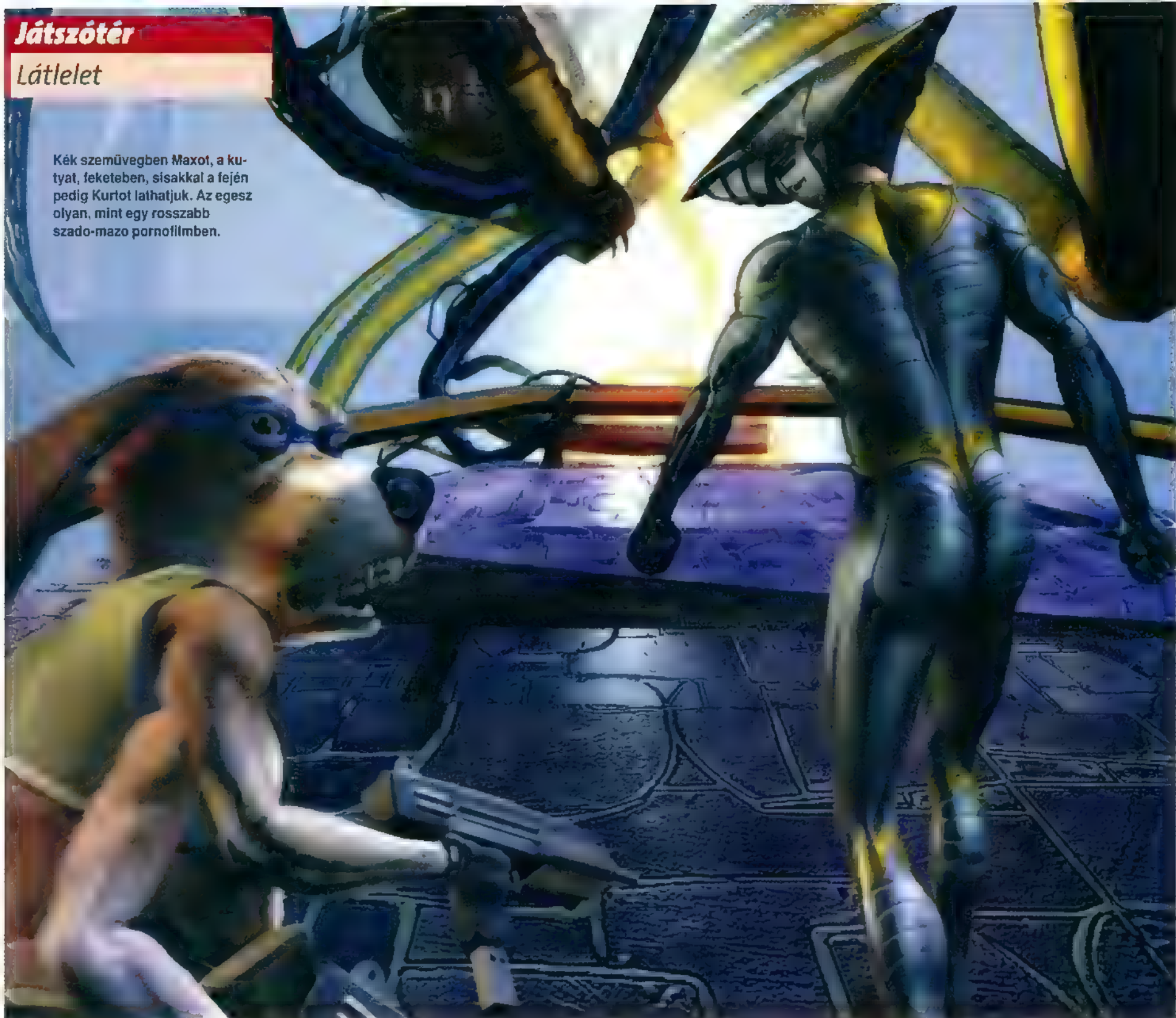


Az ígéretek szerint jó néhány szörny fog egyszerre a képernyőn tartózkodni – reméljük, zökkenőmentesen...



„Nossss, David Lee Roth a Mr. Bigből – im végre találkozunk! Készülj, hamarosan találkozol a Rock Isteneivel!”

Kék szemüvegben Maxot, a kutyát, feketeben, sisakkal a fején pedig Kurtot láthatjuk. Az egész olyan, mint egy rosszabb szado-mazo pornófilmben.



MDK2

Hogy mit rejt ez a három betű, nem tudjuk, de nem is igazán fontos. A lényeg, hogy az *MDK2* vagy az idei nyár legnagyobb slágere lesz, vagy ide a rozsdás bököt.

A sztori

Kurt, Max és Prof. Hawkins éppen jól megérdemelt pihenését tölti, amikor az előző részhez hasonlóan ismét idegenek támadják meg a Földet, pontosabban a kanadai Edmontont. Hőseink tehát újból felkerekednek, hogy megmentsek a világot. A játék egyetlen nap alatt játszódik: a történetet gyakran átvezető videobejátások lendítik előre, nem is beszélve a sztori váratlan és felettébb izgalmas fordulatairól.



Az *MDK2* az első rész jó hagyományait folytatja. Mas a fejlesztő, de ugyanaz az érzés.

A MÁSODIK RESZEK MINDIG gyanúsak. Egyre nehezebb olyat találni köztük, amelyik méltó folytatása lenne az első résznek (feltéve persze, hogy van mit folytatni rajta). A filmiparban ez már régen így van – és itt most ne elsősorban a jobban sikerült *Birodalom visszavágó*-ra, hanem mondjuk az *Alien 3*-ra vagy a *Batman* és *Robin*-ra érdemes gondolni –, de úgy látszik, a szabály alól a számítógépes játékok sem jelentenek kivételt. Hányszor játszottál már olyan második résszel, amelyik az elsőre épít



ugyan, de új megközelítést, játékélményt és kihívásokat alkalmaz? Megkockáztatjuk, hogy nem sokszor. Ha egyszer már láttad mondjuk *Indiana Jones*-t, többször felesleges megnézned. Ugy tűnik tehát, hogy nem sok fejlesztő él széles e féltéken, aki elegendő idővel, pénzzel, fantáziával és tehetséggel rendelkezik ahhoz, hogy felülmúlja az elődöket és valami igazán különlegessel álljon elő.

Max és Kurt

Az *MDK2* azonban a kivétel oldaláról próbálja erősíteni a szabályt. A kritikusok már a Shiny által készített első részről is jókat mondtak, de a lelkes recenziók az eladott példányszámon nem látszottak meg. A folytatás azonban minden szempontból felülmúlja az elődöt, és ha a vásárlóknak mégsem fog tetszeni, akkor igazán nem tudjuk, hol lehet a hiba.

Az *MDK2* először is ragyogóan néz ki: tele van szebbnél szebb robbanásokkal, lenyűgöző, de ezer veszélyt rejtő

helyszínekkel és annyi különleges effekttel, amennyiből egy évig egész Hollywood elvolna. Másrészt pedig lebilincselően izgalmas, és bár a középpontjában az akció áll, számos agytornáztató fejtörőt is tartalmaz.

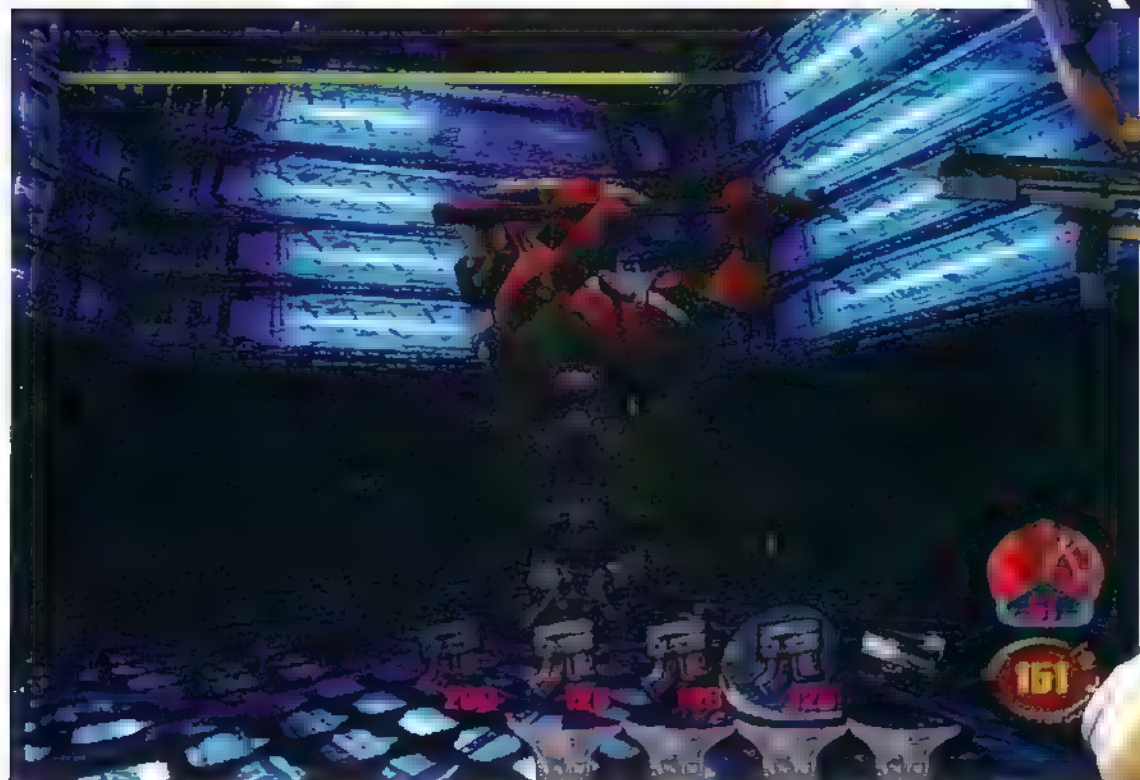
Még mulatságos is, anélkül hogy durva vagy közönséges lenne, ami ritkán sikerül a videojátékoknak. Egyszerűen az *MDK2* annyira kiváló, hogy a fejlesztésért felelős Bioware örökre beírta magát a PC-s játékok arany oldalaira. Köszönet érte.

No, azért ne szaladjunk ennyire elő-



A professzor jó fej, csak kár, hogy nem tud úgy utazni az időben, mint a *Vissza a jövőbe* Docja.

Az *MDK2* minden szempontból felülmúlja az első részt – ha a vásárlóknak mégsem fog tetszeni, igazán nem tudjuk, hol lehet a hiba.



Ezek a hatalmas termetű örök valóságos pokolfajzatok, a Gonosz két lábon járó megtestesülése. Nehéz leszedni őket, és a tetejébe még önvezérléses energianyálábokat is lönek. Legjobb, ha géppuskával esünk nekik.

re. Az MDK2 leginkább a játék kiegyensúlyozott felépítésével veteti észre magát. Anelyett hogy egyedül Kurtot, az előző rész feketébe öltözött főszereplőjét irányítanánk, ezúttal két segédjét, Maxot, a kutyát és Fluke Hawkins professzort is mi alakítjuk. Mi több, két segítőnk nem csupán dekorációs feladatot kap, némi változatosságot csempészve a játékba, hanem igenis komoly szerephez jut.

A nagyobb körülmények között igénylő problémák megoldása Kurtra vár. Főhősünk fejfedőjében puska van elrejtve, amellyel nagy távolságból is leszedhetjük az ellenségeket. Ehhez többféle lőszer is használható: kilöhetünk aknákat (ezek ívet leírva röpködnek), önvezérléses lövedékeket, gránátokat és még sok egyébbet.

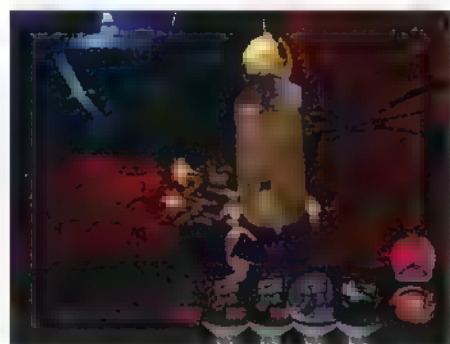
Bár nem kell mindig orgyilkosokat megszegyenítő módon a sötétben bujkálnunk – a jobb kezünkön lévő géppuska közelharcban is használható –, a játék



Ezzel a szerzettel utoljára a Quake 2-ben találkozunk. Pedig úgy emlékszünk, mint ha akkor leszedtük volna az összeset...

Négykarú rabló
Azután itt van Max, a négykarú robotkutya, aki természetesen

négy különböző fegyvert tud egyszerre



Most már tényleg kíváncsiak lennénk, mi nek a rövidítése ez az MDK. Ötleiteket a szerkesztőség címére küldjétek.



Az ún. Black Hole Grenade. Amikor felrobban, minden lelassul, a körülötte lévő tárgyakat pedig magához vonzza.

A gúnyosan nevető földönkívüliek olyanok, mint egy csapat iskolás, akik a busz ablakából bosszantják az autósokat.

a maga finom módján a távolról indított támadást részesíti előnyben. Előfordul, hogy mesterlövészisakunk nélkül nem is jutunk előre: például ott, ahol aknát kell beejtenünk egy épületbe, hogy a felrobbantása után előtűnjene a Kurtot levegőbe emelő ventilátorok.

Kurt ugyanis megőrizte az előző részben megismert ejtőernyőjét, így meglovagolhatja a légörvényeket, könnyedén átvitorlázzhat egyébként elérhetetlen rám-pákra és baj nélkül megússza a zuhanásokat is.

kezelni, így bizton számíthatunk rá a nagyobb tüzerőt igénylő helyzetekben. Bár ő a legkevésbé érdekes a három karakter közül, néha mégis vele a legszórakoztatóbb a játék. Max rendszerint sikeresen intézi el a rátámadó szörnyeket, márpedig az ilyenkor előke-rülő Uzik, Gatlingok, Magnumok és puskák minden akciójáték-kedvelő szívét megdobogtatják. Néhány pályán gyakran használjuk majd a jetpackünket is, hogy afféle emberi űrhajóként próbáljuk megmenteni a világot.

Nem marad más hátra, csak Prof. Hawkins, aki igencsak különbözik a má-

Rocket launcher, s.k.

A professzornak nincs fegyvere – ha valamire szüksége van, különféle tárgyakat kell jól kombinálnia egymással. A játék elején például egy virágpermetezőt kell készítenie, amellyel egy óriási mutáns hűsítő virágba kell beletaszítania a rá fenekedő szörnyetegeket.

Miként lehetséges ez? Hát, kell hozzá egy hajszárító és néhány cső (abból a mellékhelyiségből, amelyet a prof. valamivel korábban kissé erőszakosan „öblített” le), valamint némi ragasztószalag. Egyszerű, nem igaz?

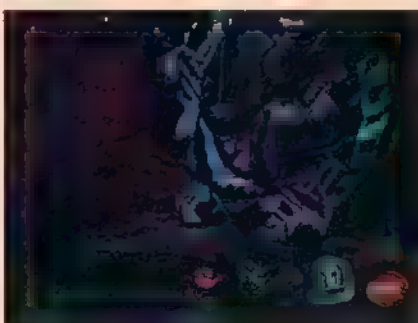
A főnök a kedvenc

A játék főellenségei mellett egyszerűen nem lehet szó nélkül elmen-ni. Bár sok szempontból követik a hagyományokat – többször el kell találni őket, mielőtt meghalának stb. –, szórakoztatóbbak, mint ahogy azt eddig megszoktuk.

Vegyük mindjárt az elsőt közülük. Itt mindjárt rengeteg ügyességre és pontosságra lesz szükség. Ahhoz, hogy a belsejéhez is hozzáférjünk, előbb a mesterlövészpuskánkkal szét

kell lőnünk a körülötte lebegő gömböket. A „főnököt” persze sok kisebb alien is védi, de szerencsére ezeket egymás után sorra kilöhetjük.

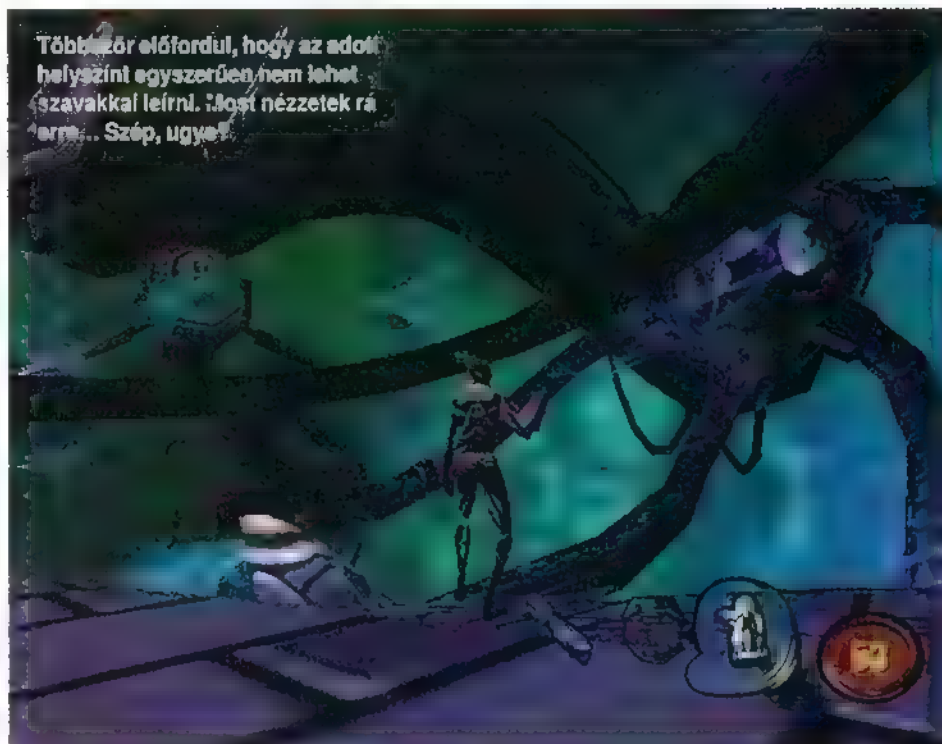
A hatalmas lézérágyú belsejében lévő operátorral aztán szemtől szemben is meg kell küzdeni. Ez sem könnyű, de az egész valahogy nagyon gondosan van megszerkesztve.



A gömböket akkor tudod szétlőni, ha rájuk zoomolsz a mesterlövészpuskával.



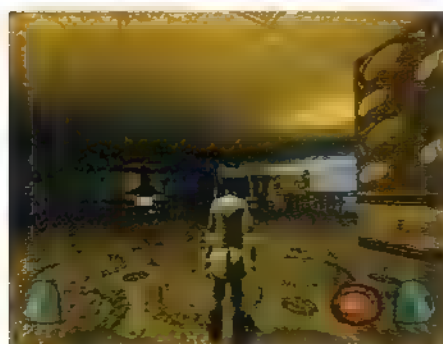
Most már nyugodtan foglalkozhatsz a belsejével is. Akár a csokis palacsinta.



Többet előfordul, hogy az adott helyszínt egyszerűen nem lehet szavakkal leírni. Most nézzetek rá erre... Szép, ugye?

A későbbi rejtvények jóval nehezebbek, és gyakran nem kevés töprengést igényelnek. Sokat kell kísérletezni, míg kitaláljuk, mit mivel kell összepárosítani. A fejtörők azonban sosem válnak terhekké, és hiába kevesebb az akció a professzorral épülő szinteken, a szellemi próbatétel bizsergető érzése mindenért kárpótol. Ha pedig másfajta szórakozást akarunk, elég csak összepárosítani a baguette-et az atommeghajtású pirítóssütővel, és máris kész a saját készítésű rocket launcher, amely önzérlelő kenyérdarabokat lő ki.

Ez hát a három karakter. Mindegyikkel élmény a játék, és mindegyikkel más módon kell játszani. Ha pedig amiatt aggódnál, hogy ezáltal szaggatottá, szedett-vedetté válik a játék, hát ne tedd. Bár a kerettörténet a földönkívüliek elképzelt támadásáról húz le még egy bőrt, ennek ellenére élvezhető. A vizuális típusúak kedvéért a pályák átvezető képsorokkal kezdődnek és végződnek, amikor is megláthatjuk, mi történik a hőseinkkel a világ megmentésére irányuló fene nagy igyekezetük közben. Az akció sosem rendelődik a történet alá, inkább kéz a kézben haladnak a végkifejlet felé.

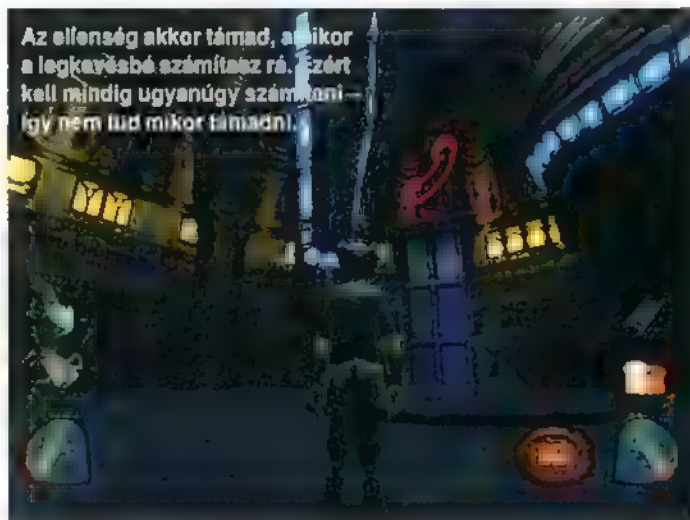


No, azért nem kell mindenütt löni. Van néhány klassz folyosó is a békülékenyebb természetűeknek.

Ezen a helyen kell megemlékeznünk az MDK2 humoráról. A játék rendkívül szellemes: különösen az angol humor kedvelői fogják a térdüket csapkodni a nevetéstől. Erőltetettségről szó sincs, és a komikum minden formája képviselteti magát.

Gipsz Jakab

A szinkron szintén remek, mindhárom szereplőnek megvan a maga beszéd- és humorstílusa. Az elhangzó vicceket számos képi poén egészíti ki, és ha jól figyelünk, játék közben rengeteg jól elhelyezett utalást is felfedezhetünk. Mindehhez jól illeszkedik az MDK2 rajzfilmszerű jellege: a töltőképernyők helyén például híres képregényeket



Az ellenség akkor támad, amikor a legkevésbé számítasz rá. Ezért kell mindig ugyanúgy számítani, így nem tud mikor támadni.



Max egy négykezes robotkutya, aki persze emberi tulajdonságokkal is rendelkezik. Ilyen a valóságban nincs, hiszen ez csak egy számítógépes játék.

MDK vagy MSZK?



Mindhárom karakter (Kurt, Max és Prof. Fluke Hawkins) alapvetően más-más játéktípust és stratégiát igényel. A professzorral például főként rejtvényeket kell megoldanunk, így vele játszva a logikus gondolkodásnak fogjuk nagy hasznát venni.



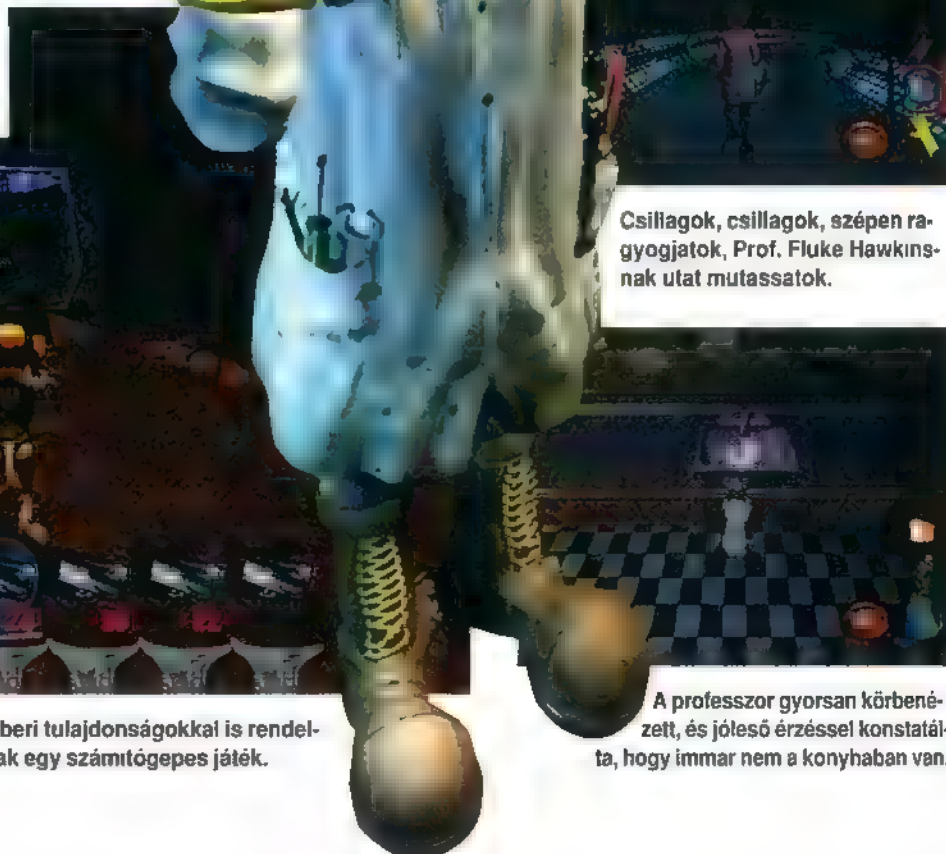
A játék képi világának ecsetelésével oldalakat lehetne teleírni – mintha Salvador Dali, Vincent van Gogh és Vasarely mind berúgtak volna, és ebben a mámoros állapotban kitaláltak volna egy új világot. A színpompás barlangoktól a Szárnyas fejvadászt idéző városokig minden elképesztően jól néz ki.

utánzó rajzokat láthatunk.

És még csak most jön a java. A grafika lélegzetelállító, különösen a pályák nagy részének kísérteties épületei. A design sokkalta eredetibb, mint amit eddig ebben a műfajban megszoktunk.

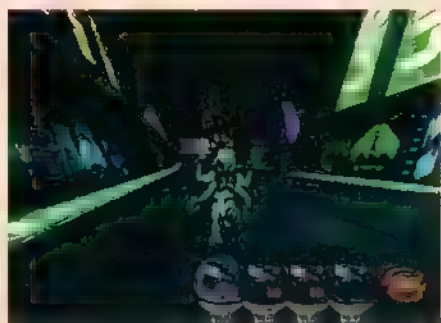
Az animációk szinte tökéletesek. A mellettünk elszálló, gúnyosan nevető földönkívüliek például olyanok, mint egy csapat iskolás, akik a busz ablakából bosszantják az autósokat. A bossok (főellenségek) különösen fantáziadúsak: az első például egy hatalmas lézerező, amely ha kibomlik, úgy néz ki, mintha óriási gyilkos virág volna. A későbbi bossok nemcsak féltelmetesek, de időnként mulatságosak is: az egyikük például egy

Ha a professzor jellegzetesen néz ki, nem kell külön írni, hogy professzor.

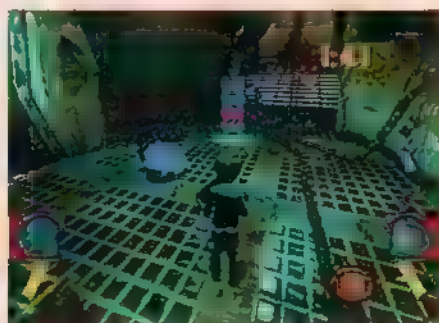


Csillagok, csillagok, szépen ragyogjatok, Prof. Fluke Hawkinsnak utat mutassatok.

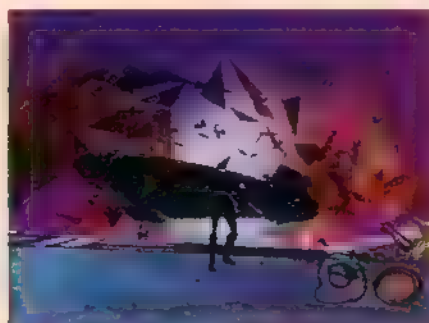
A professzor gyorsan körbenézett, és jóleső érzéssel konstataulta, hogy immár nem a konyhában van.



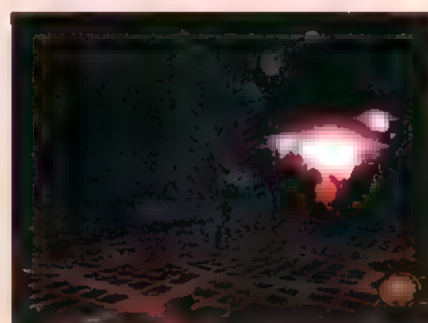
✓ Jóllehet Kurtal és a professzorral is élmény a játék, Max, a robotkutya külön figyelmet érdemel. Az ő pályáin látszik igazán, hogy az MDK2 mennyire nagy hangsúlyt fektet az olyan helyzetekre, amikor puskaporral telik meg a levegő. Max négy karja igazán jó szolgálatot tesz a tűzpárbajokban.



✓ A rejtvények elsőrangúak. Némelyikük nagyon nehéz – például az, amikor egy bombát kell hatástalanítani anélkül, hogy a körülötte lévő detonátorokra rálépnénk –, de a megoldás mindig kézenfekvő, különösen utólag. Ja, és reméljük, hogy senki nem haragszik, amiért lelőttük a hűvös poént.



✓ Az irányítási rendszer párját ritkítja – Lara Croft ebből a szempontból sokat tanulhatna az MDK2-től. A billentyűzet és az egér segítségével nagyon pontosan tudunk mozogni vagy éppen lőni. Klassz az is, ahogy a karakterek elhalványulnak, ha egy fal közelébe kerülnek.



✗ Az MDK2 időnként fájdalmasan nehéz. Nagyon gyorsnak és pontosnak kell lennünk, mert elég egy rossz lépés vagy elvétett lövés, és máris kezdetünk mindent előlről – különösen ha valamelyik fő-ellenséggel állunk szemben. Kár az is, hogy mindig csak egy irányban lehet továbbmenni.



A növények olyanok, mintha a Rémségek kicsiny boltjából léptek volna elő. Még a hangjuk is hasonló. Rick Moranisnak és Steve Martinnek azonban nyoma sincs, ami akár jó jel is lehetne.



A professzor a játék egyik pontján átlép a Daikatana-ba. Ekkor néhány percre minden zöldre változik, de aztán vége a lídercnyomásnak. Együtt imadkoztunk azon, hogy ne maradjon.

hoz" vagy ha háttal fordulnak a falnak: az MDK2-t ebből a szempontból sem érheti rossz szó.

Igazából szinte semmilyen szempontból. Van azonban néhány hiba, amely – bár a szórakozásunkat a legkevésbé sem rontja el – mindenképp említést érdemel, ha már a játék többi része ilyen nagyszerűre sikerült. Először is nincs célkereszt, ezért a célzás sokkal nehezebb, mint amilyennek lennie kellene. Ha már a fejlesztők „belső nézetű” irányítást használtak egy külső nézetű karakterhez, itt legalább engedményt tehettek volna. A másik hiányosság, hogy az MDK2 teljesen lineáris: elindulunk egy adott pontról, a célhoz azonban csak egyetlen módon juthatunk el,

pedig sokkal jobb lett volna, ha kísérletezhetünk a különféle útvonalakkal. Helyette szoros, fókuszált játékmenetet kapunk, amelynek viszont megvan az az előnye, hogy mindent látni fogunk, amit a készítők beletettek a programba.

Egy kutya

Az MDK2 éppen ezért nagyon nehéz tud lenni, különösen ha az elején nem az easy mode-ot választjuk. Jó érzés viszont, hogy ez a játék legalább díjazza az ügyességünket, és nem lehet csak úgy végigsétálni rajta. Elvégre sosem a játék nehéz, inkább csak mi gyakoroltunk keveset...

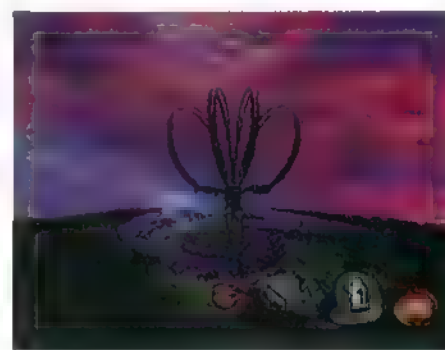
Egyetlen komoly kritikánk így már csak az lehet, hogy az MDK2 csupán egy újabb kaland-akciójáték a sok közül – egy olyan műfaj legújabb darabja, amelynek képviselőivel már így is Dunát lehetett rekeszteni. Ha lehántjuk a gra-

fikai igényességet, a nyelvi szellemességet és a részletekre is odafigyelő fejlesztői gondosságot, olyan játékot kapunk, amely igazából nem sokban különbözik a többi hasonlótól.

Meglepő és mulatságos

Bár mindig jó érzés olyan játékot találni, amely ellenáll a beskatulyázásnak – elég csak a The Sims-re gondolnunk –, legalább olyan jó látni, hogy az MDK2 egy régi, elkoptatott műfajba is új életet tud lehelni. Meglehet, hogy itt nem vár annyi minden felfedezésre, mint mondjuk a Tomb Raider-ben, az egyre újabb pályák azonban legalább annyi izgalommal és újdonsággal szolgálnak.

Szeretjük az MDK2-t, és nem csodálkoznánk rajta, ha te is így éreznél iránta. PCF



Kurt különleges ejtőernyője, amellyel jól néz ki, még hasznos is. Segítségével a levegőbe emelkedhetünk, és sok lehetetlennek tűnő helyre is elvitorlázhatunk.

Az MDK2 egy régi, elkoptatott műfajba is új életet tud lehelni.

MDK2	Napló	Pro és kontra	Vélemény
Interplay www.interplay.com Ha csak úgy: P233, 64Mb, 3D gyorsító Ha tényleg: P11 350, 128Mb, 3D gyorsító	MDK2 Evoiva Drákan Tomb Raider: Last Rev	92% 83% 80% 79%	✓ Három karakter ✓ Kitűnő design ✓ Hatékony irányítás ✓ Mulatságos ✗ Lineáris és nagyon nehéz
			90%

Csodálatos férfiak ugyan nem szerepelnek, de ez itt egy kétségkívül különleges repülő masina.

Earth 2150: Escape from the Blue Planet

Szép, harcias és ráadásul gondolkodni is muszáj benne: úgy tűnik, elég magasröptű ahhoz, hogy a valós idejű stratégiák újjászületésének vezéralakja legyen.

AZ ADÓSZEDŐKHÖZ HASONLÓAN AZ EARTH 2150 is csak azért ad az egyik kezével, hogy a másikkal elvehessen. Az egyik pillanatban a legjobb barátunk elképesztő 3D-s grafikájával

és a három szereplő csoport nyújtotta változatossággal – ilyenkor ad. A következőben viszont vaskalapos parazitává változik, és bürokratikus parancskiadási rendszerével, ügyetlen játékezelesi módszereivel lombozza le az embert, amikor pedig csak tovább szeretné élvezni az eseményeket.

Az *Earth 2150* igazából nem tudja eldönteni, mi is szeretne lenni: lehangoló stratégiai játék a *Tiberian Sun* típusú vonulatból, vagy valami komolyabb, sötétebb színezetű, háborús szimulátor jellegű dolog, olyan, mint bármelyik SSI kiadvány. A végén aztán jól összeczagyválja a kettőt, két ló között a padlóra esik, és olyan zűrzavaros valamiként kel fel, amiben a jól megoldott részek mellett a kiforratlant is kénytelenek vagyunk elviselni. Szerencsére,

amit jól oldottak meg, az tényleg ragyogó. Az *Earth 2150* kapcsán először a szenzációs grafika tűnik fel. Gyönyörűen kidolgozott, teljes egészében 3D-s, és szabadon zoomolható, vagyis figyelhetjük az eseményeket a műholdak távolságából, de tetszőlegesen közelíthetünk is a változatos és véletlenszerűen felbukkanó animációkra, amelyek miatt még a finomítottan lerakodo ercszallitokat sem haszontalan szemügyre venni.

Lenyűgöző gombok

A grafika azonban természetesen a környékelen erőszak pillanataiban válik igazán élővé. A fejlesztők alaposan átrágták magukat a hollywoodi nagykönyv értelmetlen robbanásokkal foglalkozó fejezetein. A harcban még a legártatlanabb sufrik is hatalmas gombafelhőkben semmisülnek meg, a füstölgő tankok pedig napalmtűzijáték közepette párolognak el. Eközben helikopterek húznak el felettünk, halálos terhükkel ritve be a csatateret, és ráadásul még lézerek is pásztázzák a havas

pusztaságot. A környezet főszerepet játszik, és annyira magával ragadó harci jeleneteket eredményez, hogy az ember szinte klausztrofóbiás rohamot kap.

Ha leszáll a sötétség, a látómező a járművek fényszórói és a bázis reflektorai által bevilágított területre korlátozódik. A vizuálisan megszerezhető információk hiánya pontosan olyan panikot vált ki, mint ami valóban jelentkezik az éjszakai ütközetekben, amikor a részt vevő feleknek vajmi kevés fogalmuk van arról, mi történik valójában. Ilyenkor higgadt reakció helyett kiszűrjük magunknak azt, amit látunk, és reménykedünk, hogy a többi egységünk elboldogul valahogy egyedül is. A rossz időjárási körülmények csak még jobban kiélezik a helyzetet

A sztori

Ideje felhúzni az ébresztőórát, mert 2150-ben Földanyánk halálos találkozásra siet majd a Nappal. Jaj ne! Már csak egy dolog maradt hátra. A Föld három fő hatalma (a United Civilised Planets, az Eurasian Dynasty és a Lunar Corporation) összeszedi minden erejét, hogy utoljára még megküzdjenek a haldokló bolygó megmaradt nyersanyagforrásaiért. Márpedig aki nyer, mindent megnyer, vagyis képes lesz feltölteni az űrhajóit és elmenekülni, míg aki otthon marad, biztosan megsül. Rajtad a sor.



Jó néhány kamerát beállíthatunk, tehát számos pontot figyelhetünk egyszerre.



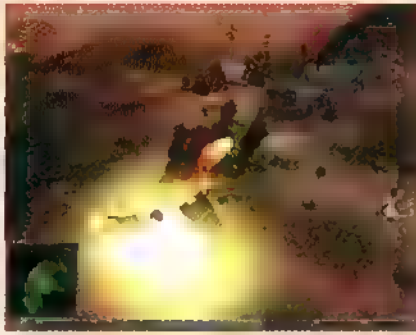
A szereid imádni fogják, ha az *Earth 2150*-en legelteted őket. A *Homeworld* az egyetlen stratégiai játék, ami ennél is csodálatosabb grafikával dicsekedhet.



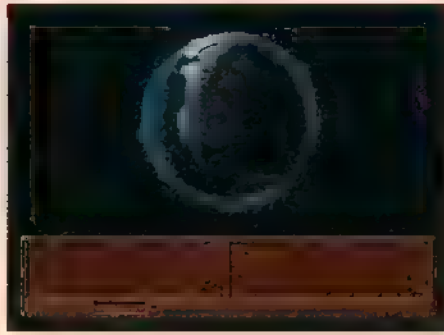
Ilyen messziről a grafika már sokkal kevésbé impozáns, de a csatákat megis ilyestéle távolságból kell irányítani.



Szökni vagy megfőni



✓ Ezt nézd meg! Kétségtelenül a leg-szebb grafika, amit stratégiai játékokban a Homeworld megjelenése óta láttunk. Teljesen 3D-s; közelíthetünk a megfelelő részletesség, vagy távolíthatunk a nagyobb átláthatóság kedvéért. A környezeti hatások, például a hó, az éjszaka és a köd szenzációsak, ezért gyakran megessik, hogy csak ülünk szájatva és mindössze annyit tudunk mondani: „Aaaah!”



✓ A hadjáratot okosan szerkesztették meg. Megfelelő küldetés-választék áll a rendelkezésünkre, ezeket rövid eligazítás vezeti be, tehát tudhatjuk, mi vár ránk, a fő bázis pedig biztonságban marad a frontvonal mögött. Így aztán, ha egy hadművelet rázósá válik, hazauzenhetünk, erősítést kérhetünk és ezáltal – remélhetőleg – megmenthetjük a helyzetet.



✓ Ha tetszik, lecsaphatunk a magasból, vagy akár a föld alól is. A speciális műszaki alakulatok egész alagúthálózat kiásására képesek, ezzel pedig teljes egészében kikerülhetjük az ellenséges bázisokat általában körülvevő masszív védelmi rendszereket. Természetesen az ellenfél ugyanezt teszi, ezért aztán a háború új hadműveletekkel gazdagodik.



✗ Az Earth legnagyobb gyengéje, hogy túlbonyolítja a dolgokat. Van például egy csinárd magad egység-építő kepernyő, ahol testreszabott járműveket rakhatunk össze. Ám a nagyszerű ötletet teljesen tönkreteszti az egyetlen kivételzés. Túl sok az opció és rossz a találás, így aztán az élvezet babrunkává válik. A csata hevében egyszerűen nem lehet ennyi különböző dolgot egyszerre figyelemmel kísérni.

Az általános környezeti katasztrófáról szóló háttértörténet lehetővé tette, hogy a tervezők gátlástalanul kihasználják a 3D-s időjárási effektekben rejlő lehetőségeket. Hóviharak és vastag felhőtakaró képeznek előttünk újabb akadályt a harctéren, és egyúttal nagyszerűen működnek együtt a kamerarendszerrel is.

A felhők takarásában

A háborús zónákat műholdkepeken keresztül látjuk, vagyis ha távolítunk, az uralkodó időjárási befolyásolhatja a látványt. Ezért aztán rossz körülmények között a talaj közelében kell maradnunk, ami lecsökkenti a látómezőt, és egyúttal növeli a feszültséget. Nagyszerű, hogy nemcsak elviselnünk kell a veszélyt, de egyúttal ki is használhatjuk az előnyeiket. Éjszakai orvtámadásokat vezethetünk, ha az egységeinket utasítjuk fényszóróik kikapcsolására. Emellett viszont egy légierőre alapozott hadsereg meg is bénulhat, ha az erős szél a földre szegezi a gépeket.

A legjobb az összes közül talán a deformálható talaj. Ezt a lehetőséget még nem használták ki maradéktalanul a valós idejű

stratégiai játékokban (képzeld el például ahogy egy ellenséges bázishoz vezető, frissen elkészült utat robbantunk fel), de az Earth 2150 tisztességesen próbalkozik. A csatatér kinézetét jelentősen megváltoztathatjuk néhány méretes robbantással, a műszaki egységek pedig bizonyos helyeken képesek lövészárkokat, hidakat és alagutakat konstruálni.

Nézőpontok

Az utóbbiak különösen izgalmasak, ugyanis lehetővé teszik, hogy a támadó fél kikerülje a helyi Maginot-vonalban várakozó megszállt közsöntőbizottságot az ellenséges bázisok megtámadásakor. Csata közben szabadon váltogathatunk a föld alatti és a felszíni nézet között, ez pedig új dimenziókkal gazdagítja a hadviselést.

Ugyanígy válthatunk a küldetési térkép és a fő bázis között is, mely a harci zónán kívül fekszik. Kitűnő ötlet, mert ha menet közben összekavarjuk a dolgokat (előfordul), segítségül hívhatjuk a bázison várakozó tartalékokat. A küldetések túlélőit hazaszállíthatjuk és a későbbi menetekben ismét bevethetjük, ami arra ösztönöz, hogy ha csak lehet, próbáljuk meg



A megvilágítási effektek rafinált használata feldobja az éjszakai jelenetek hangulatát.

életben tartani az egységeinket. Eddig látszólag minden oké, kérdés tehát, mi bajunk is van az Earth 2150-nel. Alapvetően jó játék, de makacs kezelhetlensége miatt nem kaphatja meg a nagyszerű minősítést. Például nagyfokú szabadságot biztosít az egységek irányításában, de ezt nehéz kihasználni a kezelőfelület túlbonyolítottága miatt.

Mélyen a föld alá

A hadsereg irányítása közben például nehéz visszaemlékezni arra, hogy a menürendszer melyik szegletében bújkál meg a következő parancs, és miközben az ember megpróbálja felidézni, amit elfelejtett, az ellenség már le is rohanta egy tankhadosztállal. Olyan sok mindenre kell egyszerre figyelni – a normális és műszaki alakulatoktól kezdve a föld alatti hadviselésen át a nem mindennapi bonyolult technológiai ágrajzig –, hogy könnyű teljesen összekavarodni.

Az akció erős oldala az Earth-nek, de sajnos az ötletek káoszában elveszti az erejét – a káoszt meg lehetett volna zabolázni, de

a fejlesztők ehelyett szinte a menedzselős programokkal vetekedő feladat elé állítják a játékost. A problémát tovább fokozza a hadjárat, ami túl lassan melegszik be. A három csoport öröndetes változatosságot jelent (a primitív Eurázsiai Dinasztia tankokat használ, az UCP Mechekkel nyomul, a Lunar Corporation emberei pedig légpárnásokkal repülnek), de évezredekig tart, mire igazán szemrevaló hardver kerül a kezünkbe. Így aztán, bár a csaták kinézete jó, a játék legnagyobb részében különös módon mégis visszafogottak, mivel kénytelenek vagyunk alacsony fordulatszámra harcolni ahelyett, hogy igazán eget rengető cuccokkal nyomulnánk.

Az Earth nagyon idegesítő tud tenni, és bárkit lebombáz, aki nem szeretne mást egy kis Tib Sun stílusú laza pihizésen kívül. A tisztességben megőszült harcosok érdeklődését – akik valami mélyebbre és bonyolultabbra vágnak – minden bizonnyal fel fogja kelti: robbanásig feszült csatáival és agyzsíbbasztó komplexitásával. Azért nem árt hosszú küzdelemre berendezkedni. PCF



Nagy közelítésben megfigyelhetjük a grafika részletgazdagságát, valamint a tervezők által alkalmazott megvilágítási technikákat, szinte egyszer láthatóan a színes éjszakai jelenetek hangulatát.

Hát, otthon a fészerben nem sok ehhez hasonló robbanásban lesz reszded. A lényeg az, hogy ne gondolj túl sokat azokra a szegény fickókra, akik bennragadtak.

Earth 2150: Escape from the Blue Planet

© TUC
www.earth2150.com
In csak egy: P233, 64Mb, 130Mb merevlemez hely
In minimál: PIII 450, 240Mb merevlemez hely

Napló	Pro és kontra	Vélemény
Homeworld	90%	<div>✓ Retinaszaggató grafika</div> <div>✓ Rengeteg jó ötlet</div> <div>✓ A hadjárat nem lineáris</div> <div>✓ Különböző csoportosulások</div> <div>✗ Bonyolult és nehéz megragadni</div>
C&C: Tiberian Sun	90%	
Warzone 2100	89%	
Earth 2150		
Imperium Galactica 2	77%	
		82%

Super 1 Karting

Melegítsd fel a zsíros hamburgereket és rucan le a helyi sörvedelő srácokkal egy „körre” – így ünnepeljük együtt a legújabb elfuserált Gokart-de-nagy-G-vel szímet. Girály.

MÍOTA SZÁMÍT SPORTNAK A GOKARTOZÁS? Régebben nem volt más, mint hobbi, vagy jó alkalom egy kis betintázt száguldozásra a helyi műintézményben. Akkoriban ha valamelyik menő srácnak megtetszett a dolog, a többiek sorsa meg is pecsételődött. Órákat töltöttünk a garázsban vagy a szerszámkamrában, megpróbáltuk rávenni aput, hogy rakja össze nekünk a környék legjobb kiskocsiját, az elérhető legjobb babakocsikerekekből, a legbonyolultabb láncos kormányzóból, a világ legfrankóbb „nyomjunk le a földre egy botra kötött ócska tornacipőt” fékrendszerével.

Persze, mikor végre gurulásra készen álltunk a domb tetején halálos masinánkban ülve, valaki mindig a rövidebbet húzta. Általában mi, de néha azért a szerencsétlen gyalogosok is, akik már nem tudtak féltreugrani.

A motorizált változat pedig megmaradt az eikényeztetett gazdag kölykök szórakozásának, akinek vagy pályatulajdonos volt az apjuk, vagy akkora pénztárcája volt, mint a Kékes-tető. Olyanoknak, mint Jenson Button, Pedro Diniz vagy a Schumacher fivérek. Mivel megadtott nekik, hogy fiatalon gokartozással csiszolják a tudásukat, mindnyájan Forma 1-es nagymenökké váltak. És vajon ki hibáztatná őket, ha egyszer ott volt előtük a nem mindennapi lehetőség?

A sebesség nem minden

Egy pillanatig se gondolja senki, hogy a Super 1 Karting fogja kikövezni a Forma 1-es karrierhez



Miután megunta a körbe-körbe autózást, az ifjú Irvine inkább a hamburgeres bodé felé veszi az irányt.

vezető utat. Ugyanis egyáltalán nem fogja. Maximum felidegesíti és kislányos toporzékolásra készíti, a la Mika Hakkinen, akárhányszor nekiütközik valaminek. Ez pedig gyakran megtörténik.

Igazság szerint a Super 1 túl nehéz ahhoz, hogy szórakoztató legyen. Végigszáguldani egy

Maradj inkább a kerekekkel felszerelt faládánál. Szórakoztatóbb!

pályán mindössze pár centivel a talaj fölött, lehetetlen élmény, de a Super 1-gyel játszani kb. olyan, mint egy hatszögletű cöveket átdugni egy kör alakú nyíláson. Sötétben. Bekötött szemmel.

A meglehetősen gyanús irányítási rendszernek köszönhetően versenyt nyerni nemigen fogunk, sőt még tisztességesen befejezni sem nagyon. A valóságban azért nem ennyire nehéz a dolog. A fék kifejezetten felesleges, a kanyarokban nem lehet gyorsítani, a fűre szaladva pedig – és ez a legrosszabb az egészben – teljesen eszemment módokon pördülünk meg. És ez már bűn.

Könnyek a pályán

Igy aztán, miközben nézzük az elszáguldó mezőnyt és lassan kíváncsorgunk a startpozícióból, elgondolkodhatunk, vajon kárpótol-e a grafika egyre növekvő dühünkért? Hát bocs, de nem. Alapvetően semmi baj sincs vele, az engine gyorsaságára sem lehet panasza senkinek, de ki szeretne lapos, élettelen poligonokat bámulni, akármennyi is van belőlük. Ráadásul – bár ez valószínűleg nem a programozók hibája,

Gokart vagy katasztrófa?



✓ Végre leugorhatsz a helyi gokartozóba anélkül, hogy elveszne a letét, ha véletlenül összetöröd a masinát. Vagy ki kellene fizetni jó néhány százast tíz percért. Meg a hamburgerért, üdítőért és hasonlókért elkért képtelen összegeket.



✗ Sajnos ehhez viszont muszáj megvenni a játékot, mivel pedig a szimuláció nem igazán klappol a valósággal, az ember könnyen becsapva érezheti magát. Ráadásul mi értelme digitális pályákon száguldozni, ha egyszer élőben is élvezhetjük a dolgot.

mivel végül is egy valóban létező gokart-versenysorozat pontos szimulációjáról van szó – a pályák fűvön, betonon, pár hirdetőtáblán és elhasznált gumibroncsokból emelt falakon kívül nemigen állnak másból – ez utóbbiakba szállunk bele kisebb-nagyobb időközönként.

Amikor minden elenyészik

Zenei aláfestésül az autóversenyes játékoktól megszokott motorzúgás szolgál, kiegészítésként megspékelve néhány ütközésszajjal és csörömpöléssel.

Mi is a lényeg tehát? Mi az élvezet egy ilyesfajta játék megtanulásában, ha ennyire halvány ellenszolgáltatást kapunk cserébe a szenvedésért? Talán egyeseknek tetszik, hogy profi szintet érnek el, megtanulnak minden kanyart és legyőzik a túlságosan is okos mester-

séges játékosokat. Bármilyen rajta. Ami minket illet, ez a program egyszerűen nem szórakoztató, ezt a létfontosságú összetevőt pedig komoly hiba kihagyni bármiből, még egy olyan dolog szimulációjából is, ami legtöbbünk számára legjobb esetben és maximum is csak hobbi lehet.

A Super 1 Karting néha már abszurd módon ragaszkodik a valósághoz – jelen esetben ez inkább hiba, semmint előny. Jóból is megárt a sok. Maradj inkább a kerekekkel felszerelt faládánál. Egyrészt szórakoztatóbb, másrészt bár beszerezhetsz pár horzsolást, ha feibrulsz, a dolog össze sem hasonlítható azokkal a sérülésekkel, amiket a fejed szenved el, amikor dühödben lefejeled a legközelebbi gumibroncsokból rakott falat – ha megveszed ezt a játékot. PCF



Miután kizárták a versenyből, Hugó beült hatalmas lakóautójának sötétített üvegű szélvédője mögé. A bosszú édes lesz – gondolta fényezetően túráztatva a motort.

A sztori

Öo... ez itt a World Karting Championship szimulációja, 11 valódi pálya feldolgozásával és az összes pilótával. A Midas Interactive készítette – ők követték el a jóval élvezetesebb Castrol Honda Superbike 2000-et is. Ettől azonban még nem lesz tekintélyesebb a pedigréjük: eddig alapvetően filéres programok fejlesztőiként ismertek.



Rengeteg szuper kameraállás és az árnyékok tisztességes kidolgozása jellemzi a játékot. Kár, hogy a grafika többi eleme annyira fantáziatlan.

Super 1 Karting

● Midas Interactive ● (1) 351 3078
● www.gamesarena.com
In csak ágr: P200, 32Mb, 200Mb merevlemez hely
In tárolás: P350, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Manic Karts 81%
Superkarts 76%
Formula Karts 70%
Super 1 Karting
Virtual Karts 16%

Pro és kontra

✓ Tisztességes szimuláció
✗ Idegesítő irányítás
✗ Jellegtelen grafika
✗ Rosszul kiegyensúlyozott MI
✗ Egyszerűen nem szórakoztató

Vélemény

37%

Giant Killers Euro Manager

Kezdődik a meccs, és te már megint a gyengébb csapatnak drukkolsz, de nem vagy egyedül, az On-Line Sport *Giant Killers*-e is visszatért, egy kis kontinentális fűszerrel ízesítve.

MINDEN FOCIDRUKKER ÁLMA, hogy csapatát a következő szezonban a tabella tetején lássa. A Middlesborough szurkolóit minden második szezonban ez a szerencse éri. (Oké, csak vicceltünk.) A Telford United vagy a Doncaster Rovers rajongói viszont még sohasem láthatták kedvenc csapatukat a Bajnokok Ligájában.

De most, hála ezeknek a kedves fiúknak az On-Line Sportsnál, hön szeretett csapatod az élvonalba kerülhet pottom 25 millió fontért. Nyilvánvaló, hogy a pénz – sajnos – virtuális, de te döntheted el, mire költöd.

Bátran költsz

A *Giant Killers* hagyományos focimenedzser játék, de sok tekintetben el is távolodik attól. Hiányoznak az alapvető módosítások és a jegyárak, pusztán és szimp-lán a játék menedzseléséről van szó.

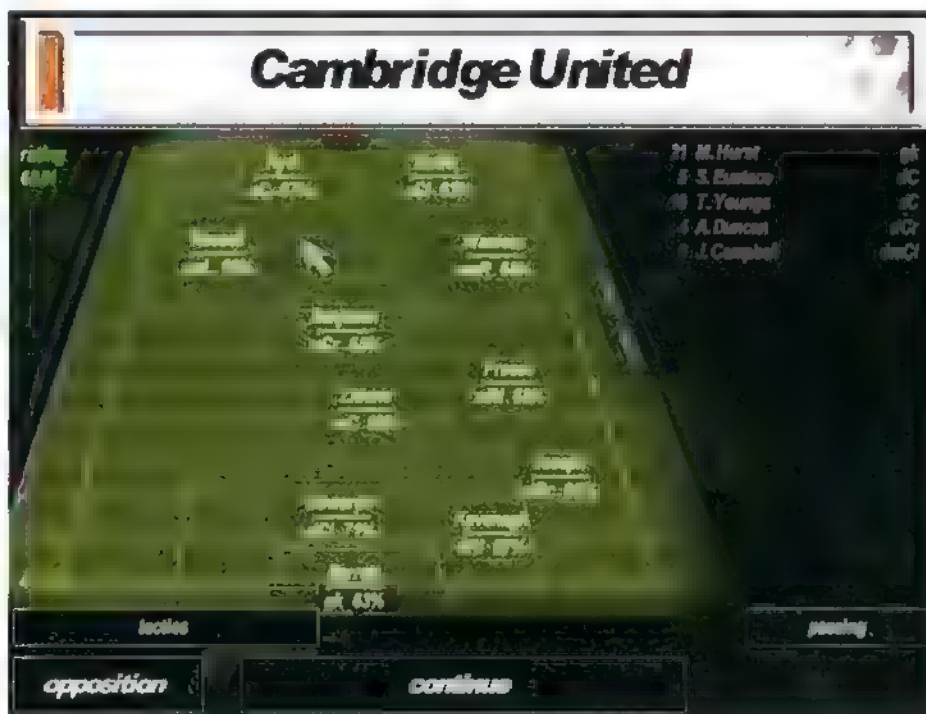
Tehát épp most neveztek ki a klubod élére menedzsernek. Rendelkezel egy virtuális bankszámlával, amely egy kissé megcsappant, de tele vagy jobbnál jobb ötletekkel. De pontosan hogyan tedd ezeket a lesüllyedt pancsereket igazi kupagyőztesekké?

A sztori

Az eredeti *Giant Killers* arra helyezi a hangsúlyt, hogy a kedvenc csapatodat egy kalap pénzzel megtámogasd, és felhozd a Bajnokok Ligájába. Most azonban egy extra Európa-bajnokságban választhatsz nemzeti válogatottat magadnak, és segíthetsz neki, hogy győztesen térjen haza. Tudod-e teljesíteni minden angol szövetségi kapitány álmát, és képes vagy-e a csapatot győztesként hazavinni?



Felkutatathatod bármelyik játékost, akít elképzeltél, minden naprakész az új kiadásban.



A taktikai mód lehetővé teszi, hogy pontosan megfigyeld, hogy a játékosok mely posztokon a leghatékonyabbak.

Legjobb, ha a cserepiacra kezded. Itt máris kiszűrheted a számodra legjobb játékosokat: ha a való életből gondolatban választottál egy játékost, csak gépeld be a nevét, és már a tiéd is lett. Nem rossz. Ezzel a módszerrel megkaparintathatod a legnagyobb csillagokat

20 millió fontot pengett ki a világ legdrágábbnak tartott játékosáért, és mégis csak 3 ezer ember volt kíváncsi a játékára.

a csapatod számára. Nem tudjuk megállni megjegyzés nélkül, hogy még a leg-szerűnyebb másodosztályú Cambridge United is 20 millió fontot pengett ki a világ legdrágábbnak tartott játékosáért, és mégis csak 3 ezer ember volt kíváncsi a játékára. Talán a kínai agyagkatonák nagyobb érdeklődést váltanának ki.

A *Giant Killers* újdonságai közé tarto-

zik a szabadon választható edzésprogram. Megmondhatod a játékosoknak, hogy attól függően, miként tudnak együttműködni a csapattal, megszigorítod az ellenőrzést, vagy lazábban fogod őket.

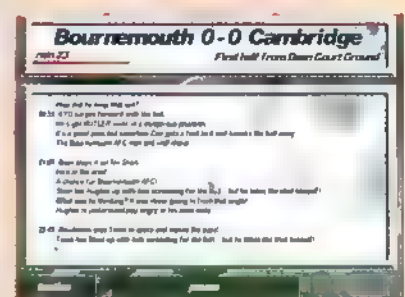
A taktikai képernyőn kialakíthatod, vagy rögzítheted a mozgásokat. Ebben a taktikai részben az tetszett a legjobban, hogy követheted, vajon a kezdőrúgás után hogyan nő vagy csökken a hatékonyságuk és ezzel együtt az árak is. Pl. egy veszedelmes védőt gólközelben majdnem 70 százalékra értékelnek, máskor ez 40-re is lecsökkenhet.

Szövegbe ragadva

A felkészítő kirakójátéknak utolsó darabja a naplóképernyő. Naponta érkeznek a fontosabb rövid hírek. Ha mégis megakad valamelyiken a szemed, és többet akarsz róla tudni, csak kattints rá, és máris több infót kapsz róla.

A meccs nagy napján már a kispadon ülsz, és... a közvetítés szövegét olvashatod. Igen, a *Championship Manager*-hez hasonlóan itt is pusztán a szövegben él a játék. Nem állítjuk, hogy

Gyilkosok vagy áldozatok?



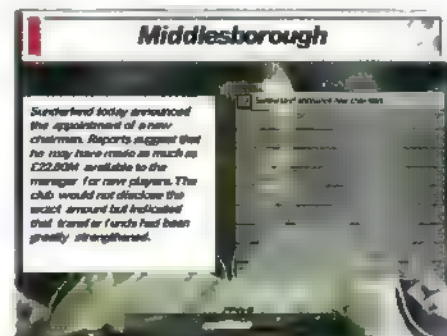
Az *Euro Manager*-ben legjobban a kommentárok tetszettek. Annak ellenére, hogy az egész csak szöveg, és sokat bíz a képzeletünkre, a dolog egész jól működik, még akkor is, ha a kommentátornak mindig nyesegetnie kell az önhitt góllövők túlzott optimizmusát.



Ha megvan az eredeti *Giant Killers* játék, nem fogsz meghatódni attól a néhány extrától, amikért ennyi pénzt kiadtál. Az edzéseken és az Európa-bajnokságon kívül mindössze továbbfejlesztett hangeffektusokat és némi technozent kapsz. Nem túl sok!

nem lenne nagyobb élvezet 3D-ben nézni a fiúk futkosását, mégis el kell ismer-ni, hogy a kommentár egész jó, és a tömeg háttérzaja is élethűen visszaadja egy igazi meccs hangulatát.

Szóval, kinek is ajánljuk az *Euro Manager*-t? Az eredeti *Giant Killers*-tulajdosoknak nem, az biztos. Olyan kevés különbség van a kettő között, hogy jobb, ha másra költik a pénzüket. Ha azonban egy kedvező árú futballmenedzser játékot szeretnél, amely kevésbé szivatos, mint a *Championship Manager*, akkor ne is keresséj tovább. PCF



A közepes nehézségi fokozatban a tied mellett két másik csapatot is váratlan szerencse ér: a kopaszok ingyen kapnak hajnövesztőt.

Giant Killers Euro Manager

● On-Line Sports
● www.giantkillers.co.uk
Ha csak úgy: P120, 16Mb, 16 bites hangkártya
Ha tényleg: P200, 32Mb

Napló

FIFA 2000 90%
Ultimate Soccer Mgr 86%
Champ Mgr 99/00 78%
Giant Killers Euro Manager
UEFA Manager 2000 56%

Pro és kontra

✓ Egyszerű interfész
✓ Elég gyors
✓ Olcsó
✗ Nem elég mutatós
✗ Nehéz győzni

Vélemény

72%

Különböző hadműveleti területeken száguldoztunk. Ne feledjétek: mindig a legjobbak maradnak talpon...

StarLancer

Mindenki azt mond a Microsoftról, amit csak akar, lehet hogy monopólium, de a játékaik még mindig fantasztikusak.

EMLÉKEZTEK ARRRA A RÉSZRE a Csillagok háborújában, amikor Luke a Halálcsillag kanyonjában repül, és elintézi az üldözőit? Pontosan ugyanez történt meg velünk tegnap. Napjaink űrhajós szimulátorában kapunk egy célkezelést, ami segít meghatározni, hol lesz az ellenség abban a pillanatban, amikor célba ér a lövés, és ez sokat javít harci képességeinken. A *StarLancer* sem lóg ki a sorból, de némileg azért más: előbb vagy utóbb ráérezünk, hová kell helyezni a lövéseket. Ki tudjuk számítani, merre készül fordulni a zsákmány, és már nem támaszkodunk olyan nagy mértékben a számítógépes asszisztenciára.

A félreértések elkerülésének érdekében: nem értünk el a jedi tudományok legmagasabb fokára. Mindössze arról van szó, hogy



a *StarLancer* valószerű élményt nyújt, és a hihető fizikai viselkedésre automatikusan reagál az agyunk.

Meglepetés meglepetés után
A nagy sebességű harc összes részletének követése próbára teszi az ember érzékeit – az űrhajók például enyhén balra tartanak, hogy aztán minden hajtóművet bekapcsolva lőjenek ki jobbra. Az ellenséges gépek mindegyike csak rá jellemző repülési mintát követ, tehát ha néhányal már megküzdöttünk ugyanabból a típusból, elég jól megjósolhatjuk a várha-

Gyűjtsuk csak be az utánégetőt, és a pilótafülke máris rázkódni kezd az interferenciától.

tó viselkedésüket. Újabb gyémánt a játék koronájában, hogy sohasem válik kiszámíthatóvá. Amikor már azt gondoljuk, hogy sikerült kiismerni valamelyik ellenfelet, megjelenik egy újabb hajótípus, ami ismét próbára teszi a képességeinket. Azt mondják, az ördög a részletekben lakik, és a *StarLancer* pont ezen a fronton remekel: percenként ajándékoz meg seregnyi finoman ki-munkált részlettel, amiknek láttán úgy vi-gyorgunk, mint az egyszeri kisfiú karácsony este.

Vegyük a vezérlőpultot. Áttekinthető, jól kialakított, és mindenről tudósít, amire csak szükségünk lehet, anélkül hogy bármiben is akadályozna. De gyűjtsuk csak be az utánégetőt, és máris rázkódni kezd az interferenciától, emlékeztetve arra, hogy egy számítógép generálta pilótafülke kijelzőit figyeljük. Hasonló reakciót tapasztalunk, ha egy hajó robban fel a közelünkben, mivel a felszabaduló energia alaposan belepiszkál gépünk fedélzeti rendszereibe.

Meggondolatlanak is nevezhetek, de szerintünk a Microsoft minőségellenőrző

Ahogy az a *Wing Commander*-sorozat alkotóihoz illik, a *StarLancer* története magával ragadó. Na jó, nem az.

csapatának tagjai igazán megérdemelnek egy vállveregetést, vagy a változatosság kedvéért egy puszit a kobakjukra.

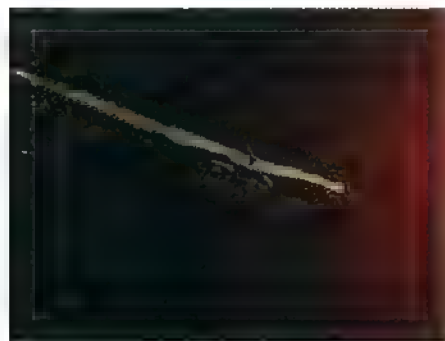
A vizuális részleteken sem spóroltak – a *StarLancer* valódi bolygóközi tűzijátékból tart bemutatót. Lézerek hasítanak az űrségbe, spirális pályán elszáguldozó rakéták hagynak homályos, lassan eloszló kondenzcsíkot, hajók fűvókái borulnak lángba, mint egy tüzes virág. Minden egyes hadműveletnek megvan a maga egyedi kozmikus háttérképe, számtalan bolygóval és színpompás porkóddal ékesítve, melyek a légkör jelenlétének pikáns érzetét keltik.

A sztori

Amikor már úgy tűnt, hogy a vasfuggony orokra megszűnik létezni, színre lép a *StarLancer*, és a jövő kelet-nyugati szembenállásáról mesél. Alapvetően arról van szó, hogy a Keleti Koalíció (élén az oroszokkal, természetesen) megtámadta a többi űrhajózó nemzetet, és mindent bevet tökéletes megsemmisítésük érdekében. A sietve összehozott Szövetség egyik pilótájaként feladatunk megvédelmezni az eget a vörös fenyegetéstől. Némileg lejárt lemez, de hát győztes csapaton nem szokás változtatni...



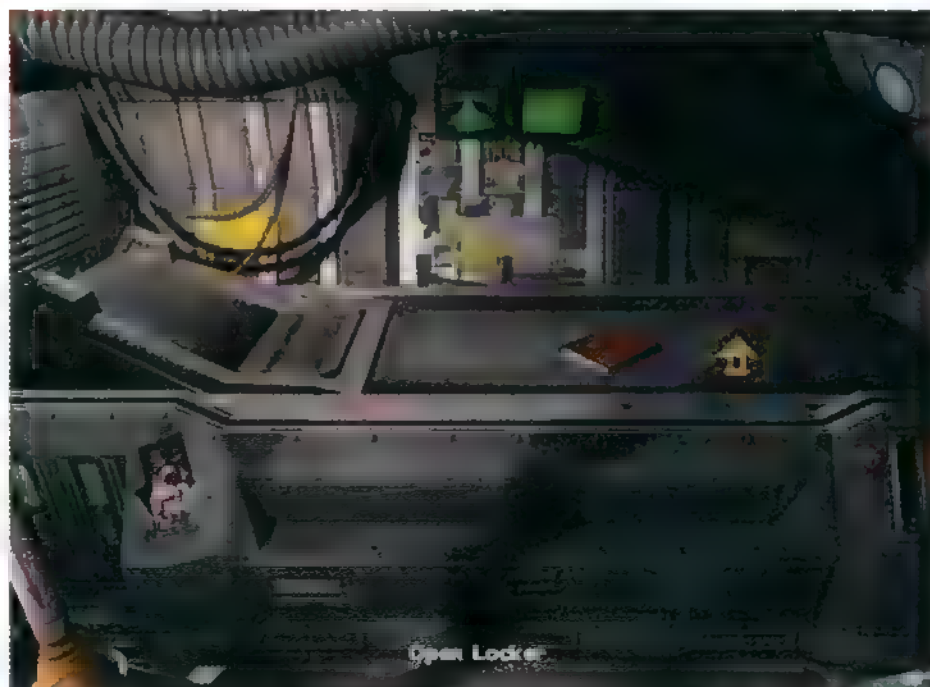
Tisztára olyan, mint a hidegháború. Csak éppen űrhajókkal és hatalmas lézerekkel.



A torpedóbombázó az egyik legnagyobb ellenségünk, mivel játszi könnyedséggel képes legyőzni a szövetséges anyahajókat.

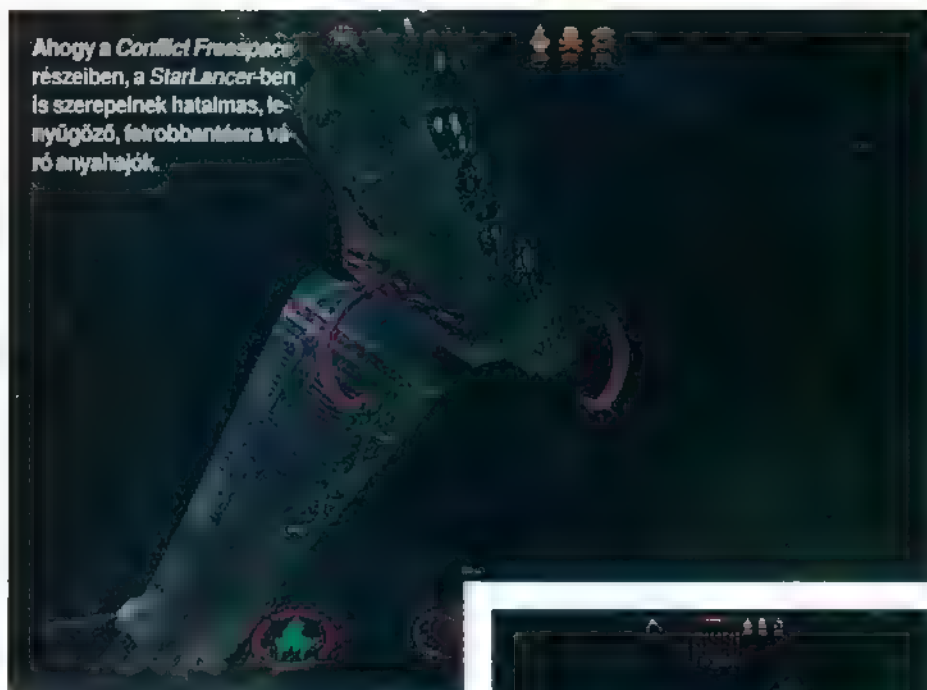


A pilótafülke leirhatatlanul hatásos. A csapattársak még pletykákkal is megörvendeztetnek, miközben folyamatosan duruzsolnak a fülünkbe.



Szűk hálófülkénkben is körülnézhetünk, és hozzáférhetünk a játék különböző részeihez. Olyan, mint egy kajüte alapozott kezelőfelület, vagy egy rettenetesen csicsás menürendszer. Tulajdonképpen az is.

Ahogy a *Conflict: Freespace* részeiben, a *StarLancer*-ben is szerepelnek hatalmas, lenyűgöző, felrobbantásra váró anyahajók.



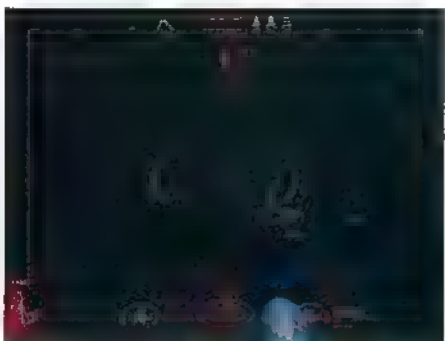
A hajók kinézete sem mindennapi. Mindenféle ízben készülnek, az aprócska felderítőktől a hatalmas cirkálóig és parancsnoki hajókig. Még a káromkodó ellenséges pilótákat is halljuk, amint szagató lézernyalábjának súlya alatt darabokra szakad a gépük.

A fordulat

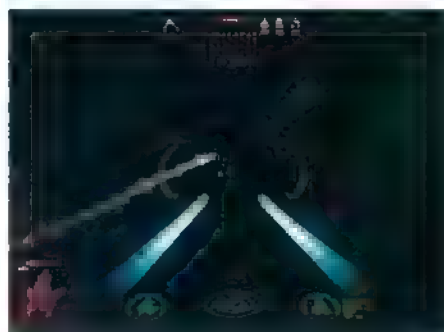
A pilóták folyamatos fecsegése egyébként fontos részét alkotja a játéknak, mivel egyrészt segítenek a történet továbbvitelében, másrészt minden lehetséges helyzetben elátnak információval. Később, amikor már kiérdemeltük a strafokat, erősítést is hívhatunk, amivel megfordíthatjuk a csata kimenetelét. Ez különösen akkor fontos, ha éppen nyolc pajzsromboló torpedó tart az általunk védelt anyahajó felé, és nincs időnk egyenként leszedni őket. Ráadásul a játékban szereplő többi dologhoz hasonlóan a parancskiadás is olyan közvetlen és egyszerű, amennyire csak lehet.

Ha olyan típus vagy, akit megijeszt a sok parancsbillentyű, jobb, ha vigyazol. A *StarLancer*-ben rengeteg ilyesmi akad. Ha modern joystickkal játszunk, valószínű, hogy elég jó gombválaszték található rajta, legjobb tehát minél több parancsot ezekhez társítani. Az olyasféle dolgokat, mint a célpont sebességének felvétele, a hajó különböző részeinek energiával való ellátása vagy a rakéták útnak indítása, gyakorlatilag állandóan használjuk, tehát jó ötlet mindig a kezünk ügyében tudni őket.

A *StarLancer* játszható egér-billentyűzet kombinációval is, de ez nem ér az azonnali fordulatokat lehetővé tevő joystick nyomába, kizárólag billentyűzettel repülni pedig reménytelen vállalkozás. Az így kapott irányítási rendszer ugyanis egyszerűen nem elég precíz a szükséges intenzív manőverek végrehajtásához.



Nem igazán tudjuk, mi történik a képen – túl sötét. Mindenesetre lefogadjuk, hogy bármi is az, köze van a szörnyű űrbeli halálhoz. Jessz.



Egy vörös torpedó fordul rá az egyik védtelen feltöltőnkre. Lődd szét, ifjú pilóta, vagy élj szegyenben életed utolsó napjaid.



Egyike azon ritka pillanatoknak, amikor az ellenfél mozdulatlan. A vakmerő majom. Most odapörkölhetsz neki.

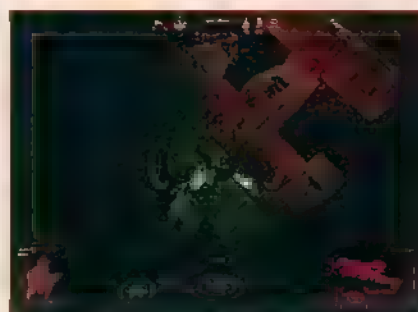
Sajnos a *StarLancer* nem túlságosan eredeti. A radar az *Elite*-ből jön, a pajzs és az energiarendszer az *X-Wing*-sorozatból, és nagy adag *Conflict: Freespace* stílusú harc is belekerült a szokásos „robbantsd fel a központi űrhajót” típusú marhaságokkal egyetemben.

Koplalni jó

A történet annyira vékonyka, hogy akár fogókúrárs programot is lehetne alapozni rá. Ez azonban nem csökkent az élvezetet – a *StarLancer* a legjobb elemeket veszi át a régi mesterektől, de néhány saját szépséggel is gyarapítja a készletet.

Például nem pusztán küldetések sorozatából áll a dolog: ha a csaták közt a bázison töltött pihenőidőben elolvassuk a híreket és követjük a flotta tevékenységét, képet kaphatunk az általános helyzetről, és láthatjuk, mennyire direkt módon befolyásolja a háború menetét a küldetésekben nyújtott teljesítményünk. A dolog szinte eposzi magas-

Az űrben némaság uralkodik...



✓ Hatalmas hajó közeleg. Kicsi hajó megtámadja, bár nincsenek egy súlycsoportban. Kicsi hajó győz. Huhúúú! A legjobb sci-fi hagyományok szellemében rengeteg páncélozott behemótot támadhatunk meg. Célozzuk be a hajtóművéket, lőjünk ki néhány Jackhammer rakétát, és figyeljük, ahogy felcsapnak a pokol lángjai.



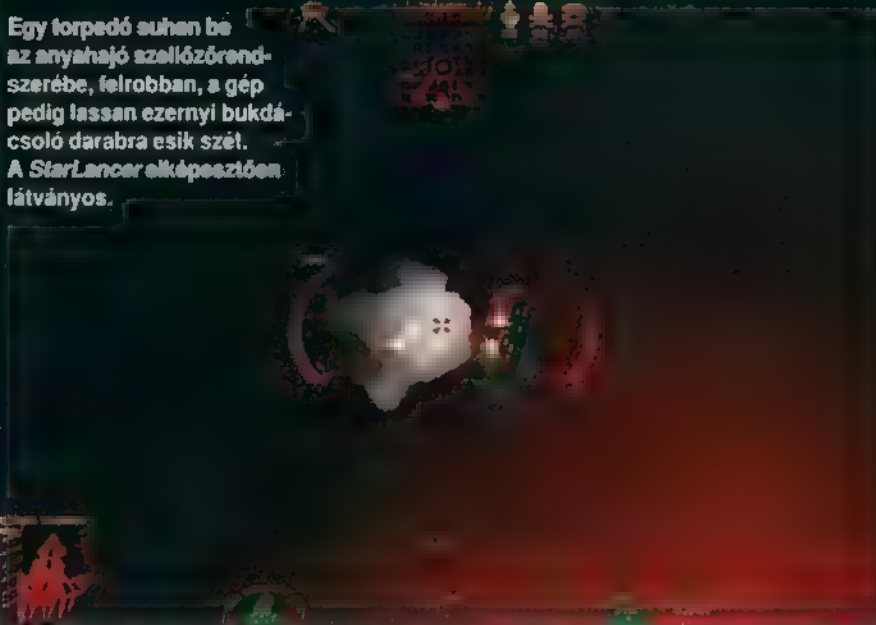
✓ Az üldözés és a közelharc jelentik a *StarLancer* adrenalin-szintet felnyomó izgalmainak kulcsát. Legjobb, ha először a gyakorló szimulátorban kezdünk, de miután ráérezünk a harc működési elvére, semmi sem lesz izgalmasabb, mint a sűrű üldözni az oroszok támadógépeit.



✓ Melyik űrhajószimulátor lenne teljes seregnyi jármű és fegyver nélkül? A küldetések előtt számos vadász és bombázó közül választhatunk. A korai hajók elég jók általános célú vadásznak és könnyű vezérgép-elfogónak, de a későbbi küldetésekben egyre specializáltabbakká válnak a gépek.



✗ Úgy tűnik, mintha a *StarLancer* esetében egy teljesen befejezett játékba rakták volna be, mintegy utólagos gondolatként a „Nyugat mindenek felett!” témát. Olcsójánoskodás. Ha pedig a vezérlősziszt még egyszer azt meri mondani: „Lock and load!”, hát minimum kitekerjük a nyakát.



Egy torpedó suhan be az anyahajó szellőzőrendszerébe, felrobban, a gép pedig lassan ezernyi bukdácsoló darabra esik szét. A *StarLancer* elképesztően látványos.

ságba emelkedik, az eseményeket kísérő nagyszabású, mozifilmeket idéző zene pedig csodálatosan sokat segít ebben.

A *StarLancer* jól megkonstruált, izmos, iszonyúan jó játék. Rengeteg kellemes részletet tartalmaz, és tartogat néhány meglepetést is, amiktől biztosan leesik az állunk.

Amit a tűzesség és az eredetiség terén nélkülöz, legnagyobbbrészt bepótolja technikai tökéletességével. Dicséretet dicséretre halmoztunk, igaz, de a *StarLancer* mindegyikre rászolgált. PCF

StarLancer

Microsoft (1) 267 4636
www.microsoft.com/games/
Ha csak így: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: Pentium 500, 128Mb

Napló

X-Wing vs TIE Fighter 92%
X-Wing: Alliance 81%
StarLancer
Conflict: Freespace 2 78%
Tachyon: The Fringe 88%

Pro és kontra

✓ Lenyűgöző látvány
✓ Intenzív harc
✓ Hősi felhangok
✓ Technikailag kifogástalan
✗ Ne küldi az eredetiséget

Vélemény

90%

Flying Heroes

Ördög tudja, mi suhant át a tervezők agyán, mikor ezt a kis csecsebecsét megálmodták...

ELSŐ PILLANTÁSRA TÖKÉLETESEN ZAVAROSNAK TŰNIK A JÁTÉK. Fantasy témájú, harcra épülő lövöldözős mese, tele varázslókkal, katonákkal, sőt alkalmi favágókkal is, akik óriási denevéreken, sasokon és varázsszörnyegeken röpködve esnek egymásnak. Nem riadnak vissza semmilyen eszköztől: pusztítják egymást lángszórával, géppisztollyal és méregpasztillákkal. A maga nemében valóban páratlan a dolog.

Ha úgy gondolod, hogy a *Flying Heroes*-nak az összes újdonsága mindössze abból áll, hogy „mindent bele”, és ennek az eredménye egy jó kis zagyvaság lett, akkor talán hihetetlen, de tévedsz. Sőt, még mi is meglepőd-

„Bocsánat, nem látta valaki a hatsó felemet? Biztos vagyok benne, hogy az előbb még megvolt.”

tünk. A kissé kusza előítéletre rácsafolva egy jól szerkesztett, figyelmet lekötő játékkal van dolgunk. Bár körömszakadtáig harc, meghozza deathmatch stílusban, mégis igénybe veszi a gondolkodásodat is.

Pazar szerkesztés

A cél, hogy győzz a harcban, és küzd le az ellenségeket, és feltehetően a legjobb archetipusos figurák, a szárnyas vadállatok királya leszel.

Azonban rengeteg cselszövés, betétjáték, mini küldetés, ujjgyakorlat színesíti a tulajdonképpeni harcok közötti hézagokat is. Például, hogy az egyik legegyszerűbb esetet említsük, nyolc hatalmas ágyút kell elhelyezned anélkül, hogy elsülnének.

Ezek a betétjátékok kisebb ütközetekké szélesednek, amelyekre azért van szükség, hogy megsemmisítsd az ellenséget, akik a legkülönbözőbb aknákat használják ellened, és hogy érmegyűjtési akciókkal elvond az őrszemek figyelmét.

Nem öncélúak az akciók – szinte minden küldetésnek megvan a maga didaktikus célja, ami jól illeszkedik a játék egészébe.

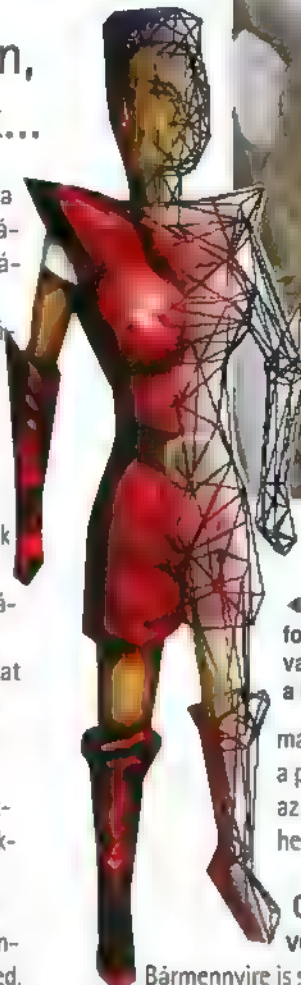
Nagyszerű rendszer. Mégis talán az a gyanú támad benned, hogy ha ennyi szót vesztegetünk a betétjátékokra, akkor a fő sztori biztosan unalmas – nem így van. Annyit elismerünk, hogy néha túl hosszúak a bevetések, és a fragek határa túl magas, de általában nagyon szórakoztató.

Vulkáni tevékenység

A harctereket szinte kivétel nélkül hatásonként tervezték meg, és ügyeltek a részletekre is. Találkozhatunk itt tűzhányókkal, amiken keresztülrepülhetsz, folyókkal, amik nyálkságokat rejtenek és elvarázsolt kastélyokkal, amelyek a föld fölött lebegnek. A tervezők valóban fantáziájuk szárnyalására bízták magukat, ez nyilvánvaló.

Az is segíthet, hogy minden szinten új élettel tölthetsz fel – támadásban, harcban nem lehet hiányod, az egyszer biztos. Mindez a játékot csak élvezetesebbé teszi. Az egyik ilyen kis kedvencünk az Iron Star, amely kézi irányítású rakétaként működik.

Egyébként nagyszerűen kivitelezett személyiség-fejlődés szövi át a mesét, amelyben vehetsz új fegyvereket, röpködő állatokat, és upgrade-eket mindkettő szá-



▲ Oh, igen, a jó öreg havas szint. Nem is lenne igazi PC-játék enélkül. Természetesen van tüzes szint, sivatag-szint és így tovább.

◀ „Csak egy pillanatra fordultam hátra, erre valaki már kicserélte a bal felemet.”

mára. Ha kifogytál a pénzedből, még az uzsoráshoz is elmehetsz.

Csiga gyorsasági verseny

Bármennyire is szenzációs az ötlet, és a kivitelezés is nagyszerű, azért van néhány apróság, ami csökkenti az élvezet hatását. Először is, lassú szegényke. Legalábbis kezdetben, aztán idővel, ahogy belebonyolódasz az akciókba, felgyorsul az iram. Az átváltozás sem úgy megy, mint ahogy a nagykönyvben meg van írva – döcögő, darabos és csigalassú. Tehát nem minden krémes a mesében, néha kifejezetten bosszantó a hiányosság, pl. az egeret nem lehet átállítani.



A kilsék ellenére a szintek ötletesek és színesek, különösen ez a repülő kastély.

Mindazonáltal a *Flying Heroes* üdítően friss meglepetés, mondhatnám fricska a palletán, és ezt főleg az igyekezetre értjük, amivel foglalkoztatni akarnak téged. Ha nekikezdesz a játéknak, először lomhának és lassúnak talárod, de sok izgalom is várni fog.

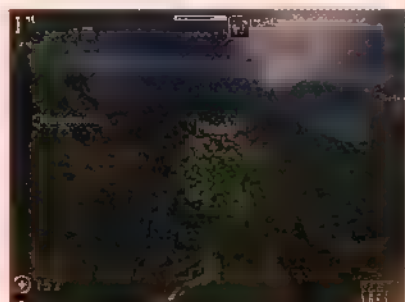
Nem csúcsjátékot ajánlunk, de ha valami különlegesre vágysz, a *Flying Heroes*-ban nem fogsz csalódni. **PCF**

A sztori

Az idők homályába veszte [kőhögés] Hesperia képzelet-birodalma [krárogás] csodálatosan látványos helyszín volt a szemfényvesztően ügyes Hesperida Szövetségesek levegőben zajló lovagi tornájához [a kritikus fuldoklik].

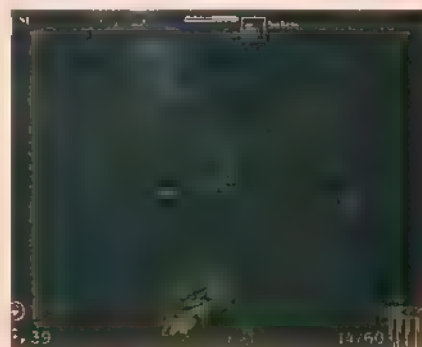
Valószínűleg kitaláltad, itt is hemzsegnek a szokásos zagyvaságok, de a lényeg, hogy néhány törzs életre-halálra küzd, hogy bizonyítsa, ő a legjobb.

Tehát semmi nincs, amit ne vártunk volna. Vagy te mit vártál – Odüsszeusz?



A szokásos kusza és okatlan képzet-társítások jellemzik a *Flying Heroes*-t, de azért ne dobd félre, tűrhető játék.

Szárnyal a képzelet?



✓ A fegyverekkel végig jól szórakoztunk, főleg mert általában van egy másodlagos hatásuk is, de persze akkor is zabálják a lőszert. Pl. a Sourgunnak az a másodlagos hatása, hogy bevonja az ellenséget valami zöld ragaccsal, amely lassan halálosan megmérgezi őket. Nem győztünk röhögni rajtuk.



✗ A játék vontatottan indul, l-a-s-s-ú-ú-ú. Ha már elég pénzed van, hogy upgrade-eld a táltosodat, vagy hogy egy újabbra tegyél szert, határozottan javul a játék, de először valami döbbenetes szenvedés. A körbepompázást pl. teljesen fölöslegesen renderelték.

Flying Heroes

Take 2 Interactive (1) 223 1500
www.take2games.com
A csak egy: P200, 64Mb, 3D gyorsító
A tényleg: P11-400, 128Mb, 3D gyorsító

Napló

Descent 3
Beetle Crazy Cup
Wild Metal Country
Drakan
Flying Heroes

88%
88%
85%
80%

Pro és kontra

✓ Nagyszerű szerkezet
✓ Rengeteg fegyver
✓ Csúcs szintek
✗ Rettenetesen lassan kezd
✗ Az egeret nem lehet átállítani

Vélemény

73%

Allegiance

Bill Gates birodalma egy eposzi méretű, csak hálózaton játszható űrbeli harci szimulátorral vág vissza. Megállod a helyed kibertéri kalózként?

ALEGFRISSEBB MICROSOFT AJÁNLAT némileg szokatlan. Nem elég, hogy nincs benne egyjátékos opció (azaz internet csatlakozás vagy LAN nélkül nem használható), de ráadásul két műfajt próbál egyszerre – és igazán vakmerően – megülni.

Na jó, a PC az ideálisnál jobban el van látva akció-stratégia hibridekkel, de az *Allegiance* másképpen csinálja a dolgokat. Ez azt jelenti, hogy a pulzusszámot megdobó arcade akció és az agypróbáló taktikai feladványok összeolvastása helyett az *Allegiance* eléggé elkülöníti a két részt.

Pattanj be az űrhajóba!

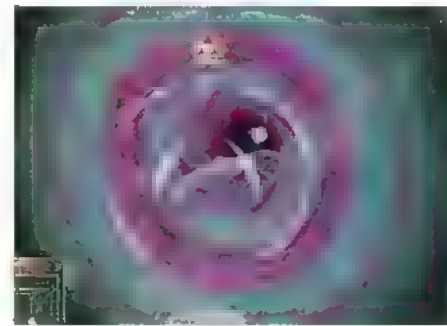
A dolog a következőképpen működik: az egyes

giance számos űrhajójának valamelyikével repülünk. Ahogy ennek alapján valószínűleg már kitalálhattátok, erre a részre nyilvánvaló hatással volt a *Wing Commander*-sorozat, tehát a tapasztalt űrpilóták kevesebb szenvedéssel sajátíthatják el az irányítás rejtelmait.

Miután elhagytuk a főhadiszállást vagy az egyik előretolt bázist, irány a nagy üresség, a cél pedig a pusztítás. Nem kapunk mindig konkrét parancsokat, tehát gyakran egyedül dönthetjük el, mivel segítjük legjobban csapatunk ügyét. Az ellenség vadászainak szétlövése mellett jó ötlet célba venni a bányászahajókat is, melyek a nyersanyagokat bitosítják. Ahogy a tradicionálisabb valós idejű stratégiákban, ha elvágjuk az ellenfél készpénzútánpótlását, védtelenül állnak könyörtelen táma-



Ha igazán szeretnél mindent az irányításod alatt tartani, itt, a parancsnoki képernyőn a helyed. Lehet, hogy úgy néz ki, mint az összes többi RTS hasonló vezérlőképernyője, de hát kit érdekel.



A fegyverek átvésznek egyik szektorból a másikba, de nagyon nem szeretnénk látni a fételt, ami fúrta őket.



Az *Allegiance* bázisai: nagy, komoly, tiszteletre méltó alsó résszel ellátott építmények. Mire is hasonlít?

A pulzusszámot megdobó arcade akció és az agypróbáló taktikai feladványok összeolvastása helyett az Allegiance eléggé elkülöníti a két részt.

csapatok vezetője a stratégia, aki a főhadiszállás viszonylagos biztonságából irányítja az eseményeket. A többiek űrhajóba pattannak és elindulnak szétzabálni az ellenfeleket. Pont olyan, mint az igazi háború, leszámítva, hogy senki sem hal meg, a helyszín pedig az űr. Mivel minden csapatban csak egy stratégia van, az idő nagy részében az *Alle-*

dásainkkal szemben és könnyedén felmorzsolhatjuk az erőiket.

Ezért aztán saját bányászaink megvédelmezése értelemszerűen stabil bevételt jelent, melynek jó hasznát vehetjük nagyobb és jobb hajók, épületek és kutatóközpontok vásárlásánál.

A háború menete az *Allegiance*-ben hasonlít a többi űrbeli játszódó, valós idejű stratégia menetére, azzal a különbséggel, hogy engedelmes, de ostoba, mesterséges intelligenciával felruházott egységek helyett itt valódi emberek irányította csapatokat találunk. Ez a jellegzetesség markánsan megkülönbözteti az *Allegiance*-et az átlagos RTS-ektől, jó parancsnokká pedig csak hosszas gyakorlás után válhatunk.

A program akciórésze is eléggé ismerős – a *Wing Commander* veteránjai azonnal otthon érezhetik magukat. Azonban bármilyen szintet is értünk el a többi űrhajószimulátorban, mindegyképpen hasznos végigjátszani a meglehetősen terjedelmes gyakorlóreszt. Ez szerencsére off line is a rendelkezésünkre áll, és mindent megtanít, amit csak a hajók irányításáról és a csapat vezetéséről tudni kell. Eltart egy darabig befejezni, és bár segít megismerkedni az irányítás lényegével, nem igazán árul el sokat arról, hogyan is kell valójában játszani.

Mentőkabint ki

A gyakorlás persze tökéletesíti az ember készségeit, de az, hogy pillanatok alatt elintézték, valahányszor megpróbáltunk játszani, eléggé rossz hatással volt a harci morálunkra. Ráadásul azokban a menetekben, amikben részt vettünk, a mentőkabin opció mindig be volt kapcsolva. Vagyis amikor a hajónk komoly sérülései miatt már a felrobbanás küszöbén van, automatikusan katapultál minket egy mentőkapszulában. A helyzet az, hogy el kell érnünk

a főhadiszállásra vagy valamelyik előretolt bázisra, mielőtt ismét csatlakozhatnánk a játékhoz, a kapszula pedig nagyon lassan mozog. Így aztán elég fáradtságos dolog tökélyre fejleszteni repülési tudásunkat.

Az *Allegiance* ambiciózus játék, és eltér minden jelenleg kapható vetélytársától. Ha kellőképpen elszántad magad a megtanulására, hosszas űrbeli szórakozással ajándékozhat meg. **PCF**

A sztori

Jaj, jaj. 2140-et írunk, és a világ tudósai még mindig nem kaparták össze magukat, hogy kidolgozzanak bolygónk számára egy aszteroidák elleni védőrendszert. Hát nem járnak ezek moziba? Így aztán egy bányászati célra szánt kódarab elkerülhetetlenül letér a pályájáról, eltrafálja a Földet, és mindenki meghal. Az emberiség Naprendszerben szétszóródott maradványai pedig ünneplésképpen azonnal nekilátnak cafatokra szagatni egymást. Hurrá!



Azzal, hogy a játék kizárólag online működik, Bill Gates szerintünk... upsz... 400 000 dollárt keresett. Az elmúlt 10 másodpercben.

Az űr ásza vagy a zűr násza?



+ Az *Allegiance* grafikája – bár nélkülözi az őrült, lélegzetelállító speciális effekteket – kiemelkedően hangulatos. Inkább kifinomult, semmint csúcsszuper, a körülöttünk repkedő bigyók száma pedig tiszteletet ébresztő. A hajók kialakítása is vonzó – szinte kár szétrobbantani őket.



✗ Amint szó volt róla, az *Allegiance* kizárólag online, multiplayeres élvezeteket ígér, az egyjátékos opció hiánya azonban azt jelenti, hogy harci képességeink tökéletesítése rengeteg drága és valószínűleg idegőrlő hálózaton töltött órát igényel. Ez a játék nem kezdőknek való – még csak az kéne.

Allegiance

Microsoft (t) 267 4636
www.microsoft.com/games/allegiance
Részlet: P200, 32Mb, SVGA, 3D gyorsító
Részlet: P300, 64Mb

Napló

Quake 3 Arena
X-Wing Alliance
Homeworld
Freespace 2
Allegiance

Pro és kontra

✓ Rengeteg játékos
✓ Szeretnivaló kinézet
✓ Különleges
✗ Nehéz megtanulni
✗ Nincs single-player

Veremény

82%

A csillagkapuk néhány másodperc leforgása alatt lényévekre visznek. Ráadásul a kinézetük is profi.

Tachyon: The Fringe

Egy űrbeli harci játék, ami nem retten vissza a hajmeresztő figuráktól. Nem bizony – a szólózás csak egyike a szépségeinek.

A TACHYON: THE FRINGE A NOVALOGIC szimulátorszakértőinek első nem-katonai játéka. Nincs benne hiperrealisztikus repülésmodellezés, de nincs ám. Csak az élvezetességig hűséges űrbeli akció, a *Battlestar Galactica*-féle vonulatból: gigászi űrállo-

másokról, hatalmas hajókról, fürgé vadászokról és mindenhol leselkedő lézergyűk-ről van szó. A közelmúltban azonban rengeteg hasonló űrhajószimulátor jelent meg, tehát a *Tachyon*-nak elég különlegesnek kell lennie, ha ki akar tűnni a mezőnyből.

Napjainkban, amikor az internetes és a hálózati játék egyre fontosabbá válik, jó látni, hogy a fejlesztők nem spóroltak a program single-player részén sem. Jake Logan, a szeretnivaló, kökemény zsoldos bőrébe bújhatunk, aki egyébként Bruce Campbelltől, a kultfilmnek számító *Evil Dead* szereplőjétől kölcsönözte a hangját, és aki legjobban azokat a hatalmas összegeket szereti, amiket az űrben repkedésért és mindenféle dolog szétrobbantásáért kap.

Pénz egyenlő bigyók

Az éppen aktuális űrbázis üzenőfalán sokféle munkát találhatunk, az egyes küldetések sikeres teljesítése pedig újabb készpénzforrásokat, néha viszont más galaxisokba vezető megakapukat nyit meg.

Elég rakéta, lézer és energiaelszívó berendezés áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy a legfegyvermániásabb űrkadét is elégedett legyen.

Az elégedett ügyfelektől kapott fizetségen extra fegyvereket és egyéb bigyókat vehetünk hajónkhoz. Vagy – ha elég sokáig spórolunk – egy vadonatúj járművel is gazdagíthatjuk űrgarázsunkat.

Odakint elég veszélyessé válhat a helyzet egy magányos pilótának, tehát – ha hajlandóak vagyunk részesedést adni a várható profitból – kísérőhajókat (vagy robotokat) is segítségül hívhatunk, megfordítandó a gyakran jelentősen ellenünk szóló esélyeket. Az idő múlásával egyre több pilóta áll a rendelkezésünkre, és mindegyiket csak rá jellemző virtuális személyiséggel

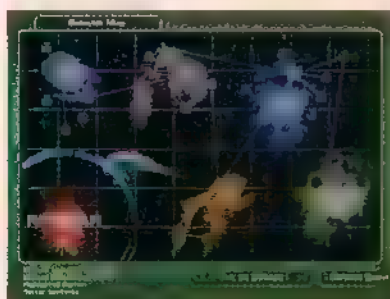


A csillagkapukat persze az ellenséges hajók és az ellenfél segítői is használhatják.

látták el. A robotok például hihetetlenül megbízhatóan repülnek, de nélkülöznek minden ihletettséget. Egyes pilótáknak viszont a pia a gyengéje, és esetleg sík részen jelennek meg a színen. Jesszus!

A sztori

Bemutatjuk Jake Logant, a távoli jövő választát a „Ki a legjobb?” kérdésre. Miután bűnösnek találták valami olyasmiben, amit el sem követett, az ismert világegyetem legtávolabbi sarkába, a veszélyes, vadnyugatszerű Peremre (Fringe) száműzik. Itt szerencse vadász hősünknek választania kell: a Bora mellé áll (ez egy független telep csoport, mely az elmúlt évszázad alatt elfoglalt területeiért küzd), vagy jó pénzért felhajtja őket a könyörtelen GalSpannak.



A galaktikus térkép jól átláthatóan mutatja azokat a helyeket, ahova már eljutottunk.

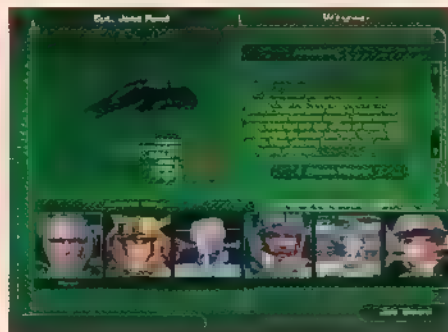


Az űrbeli szeméttelhők izgalmas csatátérnek számitanak. És valószínűleg játszóternek sem lennének utolsók. Azt azonban mindenki tudja, hogy egy rakat szemét nem igazán biztonságos hely a gyerekeknek.

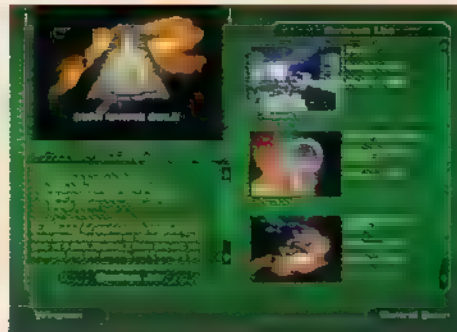
Penge, vagy mehet a peremre?



✓ A hatalmas űrállomások kinézete abszolút lenyűgöző, és kétségtelenül üdítő változatosságot jelentenek az űres tér végtelen tengeréhez képest. Gyengébben ellátott gépeken kisebb lassulást okozhat a dolog, de ha a vasad ott van a szeren, egyszerűen fantasztikus.



✓ A kísérők szerepeltetése hasznos ötlet, mesterséges intelligenciájuk pedig azt jelenti, hogy külön utasítás nélkül is lesznek a rosszfiúkat. Plusz – ha igazi balfék az ember – beküldheti őket, hogy intézzék el a keményebb ellenfeleket, miközben ő inkább elrejtőzik egy aszteroida mögött.



✓ A küldetések nem előre megszabott sorrendben követik egymást – éppen ezért bonyolult a struktúra. Nem kell minden egyes küldetést végigcsinálni, és ha valamelyik túl nehéznek bizonyul, próbálkozhatunk néhány egyszerűbbel, hogy az így megkeresett pénzzel feljavítsuk a hajót, mielőtt újbol belevágjuk a fejszénket az eredetileg kiszemelt feladatba.



✗ Bár a grafika legnagyobb részét gyönyörű, néhány dolog finoman szólva is silány. Az űrállomások többségének jellegtelensége a belső kialakítása, és a játékban általában véve semmi sem ér a *Free-space 2* elsőrangú képi világának nyomába.



A *Tachyon*-ban szerepel néhány általunk eddig még sohasem látott nagyságu és szépségű robbanás.

Miután kiválasztottunk egy küldetést, és megfelelően felszereltük a hajónkat, irány a nagy űresség. Mikor a gép elhagyja a bázist, átvesszük az irányítást, és ideje elkezdni a repülést. A hagyományos felfogás hívei bizonyára joystickot akarnak használni, de ha inkább nem vesződnek, az egér is több mint megfelelő. Rengeteg parancsbillentyűt kell észben tartanunk, de a leggyakrabban használt gombokat (utánégető, tolatás, pörgés, robotpilóta) egy helyre rakták, így aztán nem lesz rémálom elsajátítani az irányítást.

A küldetések legnagyobb részének teljesítéséhez használnunk kell a csillagkapukat a célterület eléréséhez. Néha kénytelenek vagyunk ellenséges területeken átvágni, ahol – ha nincs szerencsénk – kalózkodunk, vagy egyéb kétes erkölcsökkel rendelkező népek próbálják meg leszedni a hajónkat. Itt az ideje szétrúgni néhány hátsót. A fedélzeti célkövető számítógép automatikusan befogja a legközelebbi rosszfiút, és jobb, ha elhisszük, hogy ő is löni fog ránk.

Told keményen – vagy halj meg

A trükkös repülés kötelező mutatvány, ha el akarjuk kerülni a lövéseket, az ellenfelek nyomán követésének pedig a gondos tolo-



Az anyahajók megtámadása bonyolult, ugyanakkor rendkívül hálás feladat. Rajta hát, tégy egy próbát.

erő-szabályozás a kulcsa. Ha veszünk egy célra vezérlő műszert, beszerelésének pillanatától kezdve egy kis kör fogja mutatni, hová kell lőnünk – hasznos ketyere. Elég rakéta, energiaelszívó berendezés és lézer áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy a legfegyveremániasabb űrkadét is elégedett legyen.

A légi párbaj gyors, dühöd és hihetetlenül élvezetes, főleg ha olyan dolgok bonyolítják a helyzetet, mint az aszteroidák, az űrszemét, a nehézfegyverzettel felszerelt bázisok és – a pokolba is! – a hatalmas anyahajók. Ezeket a rosszfiúkat szisztematikusan kell elintézni. Először semlegesítsük a fegyverrendszereiket, aztán a pajzsukat, végül pusztítsuk el őket. Félretekintve a kényeszeríteni az előbb felsorolt behemótokat. Bár a kockázat hatalmas – általában kielégítő mennyiségű lézernyaláb cikázik körülöttünk –, hatalmas elégtételt jelent megtalálni a gyenge pontjukat és alaposan odaszógni. Ha bajba kerülünk, segítségül hívhatjuk a kísérőket; nekik egyébként többféle parancsot adhatunk, többek között azt, hogy szakadjanak le és támadják meg az aktuális célpontunkat.

A méret igenis számít

A *Tachyon* kellemes oldalai közé tartozik a széles küldetésválaszték. Bár végső soron szinte minden a létező leglátványosabb módon tált űrbeli lövöldözésbe torkollik, olyan feladatok várnak ránk, mint hajók védelmezése, üzenetek kézbesítése, elvesztett dolgok felkutatása, űrjárgányok kimentése aszteroidamezőkből és hasonlóan izgalmas tevékenységek egész sora. A kiválasztott küldetések hatással vannak a cse-



▲ Valósággal sűtkérezünk New Vegas hivatkozó tündöklésében. Aztán pedig valóban ropogósra sülünk az utánégető lángcsóvjában.

◀ A *Tachyon* gyors és tűzes, tehát ha a tipikus NovaLogic-féle traktára számítótól, joggal lehetsz csodálódott.

lekmény alakulására, és a történet két fő vonala mellett rengeteg kis alküldetés és egyéb inycsiklandozó részlet vár ránk.

Kiállítását tekintve a játék elég kellemes. Bár kilövéskor az űrbázisok belseje jellegtelen, ha kiérünk, hatalmas tömegük elég hatásos, a pirotechnika és a lézertűz pedig néha kifejezetten gyönyörű. A hajók kinézete nagyszerű, és találkozunk pár remek látképpel, köztük óriási lebegő törmelekkézfelhőkkel és csodálatos csillagködökkel. A pilóták társalgása és a hangeffektek tovább fokozzák a hangulatot, és az időnként felcsendülő zene sem rossz.

Ha többjátékos élvezetekre vágyunk, a *Tachyon* nem hagy cserben. A LAN jól ki-dolgozott, de legtöbbször valószínűleg a No-

vaWorldhöz, a NovaLogic szerveréhez szeretnénk kapcsolódni, mely maximum 120 résztvevős meneteknek ad otthont. Jól működik, és pillanatokon belül akár hét vadidegenből is kísértetet csinálhatunk.

A helyzet tehát rózsás, de néhány kisebb hiányosság csak akad? Nos, a *Tachyon* alapján véve minden szempontból rendben van. A tapasztalt pilóták szerintünk valószínűleg kicsit könnyűnek fogják találni, másoknak pedig a repülésmodellezés valóságérthetősége miatt nem fog tet-szeni, ha azonban kedved lenne jó néhány órányi pergő, hősi űrbeli lövöldözéshez, a *Tachyon: The Fringe*-et érdemes a bevásárlólista élére felírni. PCF

Tachyon: The Fringe

● NovaLogic
● www.novalogic.co.uk

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: P350, 64Mb

Napló

X-Wing: Alliance 91%
Wing Cdr: Prophecy 90%
Privateer 2 90%
Tachyon: The Fringe
Freespace 2 88%

Pro és kontra

✓ Akciódús
✓ Pirotechnikából jeles
✓ Korrekt küldetésstruktúra
✓ Jó a multiplayer
✗ Egyeseknek túl könnyű

Vélemény

88%

Martian Gothic

Talán szebbnek képzeltük a jövőt, de a nyavalyák sokaságával még a kozmikus lakoságnak is szembe kell néznie.

NINCS ROSSZABB, MINT EGY UTANZAT. Mint ahogy Komár László sosem éri el Elvis Presleyt, és David Copperfield sohasem tud versenyezni Paul Danielsszel, a *Martian Gothic* sem olyan, mint a *Resident Evil*. Távol álljon tőlünk, hogy pusztán a hasonlóságokat emeljük ki a program érdekéért, amelyek zombi-módra életre keltek benne (van belőlük jó néhány). De ha egy játék ennyire csak a versenytársat majmolja, egyértelműen kudarcra ítéltetett, és nem érdemel kiméleteket tőlünk sem.

Tudjátok, ez szégyen és gyalázat

Bár alapvetően a *Martian Gothic* koncepciója nem lenne rossz. Tulajdonképpen egy jóval példája a kétségkívül kihalóban lévő horror-rejtvény fajtának, amely igyekszik fondorlatos játékszerkeztúrát alkalmazni.

Hadd fejtsek ki bővebben. Egy háromtagú Mars-expedíciót irányítasz, amelyet azért küldtek a vörös bolygóra, hogy felkutassa egy komoly baktériumtörzs kitérését. Először is, a legénység minden tagja egy külön légkamrában foglal helyet, megelőzendő a baktériumok végzetes elterjedését. Ez kapásból kommunikációs problémákat vet fel – a játéko-



Ez a szép új világ, mégis minden rozsdás és régi. Meg sem kérdezzük, miért.

soknak mindenhez vákuumsövet kell használniuk –, illetve egyszerű, jól követhető és megoldhatatlan rejtvények keverékét. Ja igen, és egy halom zombit.

Rengeteg vér

Úgy ám, a mindenütt jelen lévő élőhalottak mindent beszennyeznek a vérfoltos ujjakkal, és ezzel el is indul a fertőzés, azaz a biológiai hadviselés. Te is sok vért vesztesz az akciók során. Szerencsére, zombik lévén, lassúak, úgyhogy viszonylag könnyű őket elcsipni. Ami azt illeti, reszketve vártuk a jeges rémületet

Zombi vagy cukkini?



✓ A PC kifürkészése után kiszabadítottad egyik társadat a légkamrából. Pechedre, egy zombi épp ezt a pillanatot választotta feléledése időpontjául, úgyhogy megkezdődik a rémálom. A kamera látószögének köszönhetően királyi borzongásban lesz részed.



✗ Sajnos, a zombi elől való menekülés nem túl nehéz, sőt, ha az ajtón kilépsz, már nem is tud követni. Hát, ez már nem igazi horror. A főnök iroasztalán hagyott üres üvegeink miatt sokkal inkább féltünk. Megfagy a vér az ereinkben még most is, ha rágondolunk.

tagjainkban a zombik felbukkanása előtt, de mit ne mondjunk, ilyen jóképű (a körülményekhez képest persze) feltámadt hullákat már rég nem láttunk. No igen, húzták már kicsit rothadó belüket, mint kutyák a kolbászt, de mégis, a jeges borzongás elmaradt. A hangsúly tehát a továbbiakban a rejtvényekre tehető.

A *Resident Evil*-hez való hasonlítás talán méltánytalan volt. A *Resi* ugyanis inkább támadásközpontú, ahogy említettük. A *Martian Gothic*-ban pedig több rejtvény található, és a játék kezdetén az egyetlen személy, akinek fegyver van a kezében, be van zárva a légkamrájába. A többi, fegyvertelen ember számára tehát az egyetlen lehetséges út a menekülés, méghozzá gyors iramban. Egy másik

fogyatékosága a játéknak a sok értelmetlen szöveg. Az összes figura ragaszkodik a saját sületlen halandzságához, amelyet minden elképzelhető alkalmat megragadva elő is adnak a játékban, méghozzá a színészi tehetség párányi szikrájával rendelkező művészek közreműködésével. Raadásul ezek a monoton lo-csogások roppantul zavaróak és bosszantóak, a cselekményt egy jótányit sem viszik előbbre. Mindenesetre a szinkronszínészek nem maradnak állás nélkül a Take 2-nél, ha ez vigasztal valakit.

Grafikusan is megnyomorított zombik

Ha nem rontották volna el a *Martian Gothic*-ot a hanyag grafikával és még ezer apró kis hibával, nagyon jó kis játék lehetne. A fejlesztőknek nyilvánvalóan a helyén volt az eszük, és el is tudjuk képzelni, hogy az eredeti játéknak, amely PC-re íródott, nagy sikere lett volna. A dolgok jelenlegi állása szerint azonban ez egy PlayStation változat PC-re alakítása, és tudjuk, hogy ez mit jelent: a PlayStation hervasztó megkötöttségei most a PC-játékban is megjeleennek; a fő figurákban a poligonok hiánya, az előre renderelt háttérrel esetlensége... és még folytathatnánk a sort.

Sajnos gyenge programot tartunk a kezünkben. Jobbat érdemelnénk, mint egy másodosztályú játék harmadrangú változata. Vagy ez már a nagy kiadók gesztusa: a vevők érdekeit semmibe se kell vennünk? Reméljük, hogy nem erről van szó.

Mégis miért érdemes megvenni? A *Martian Gothic* egy különlegesen borzongató darab, amely inkább agytekevényszerűt tekerő horror-rejtvényt szerű holmi. Megpróbál *Resident Evil* lenni a Marson, de inkább úgy tűnik, irányt változtatott, és a Pluto felé tart, mindezenre talán az Uránuszt nem éri el. **PCF**

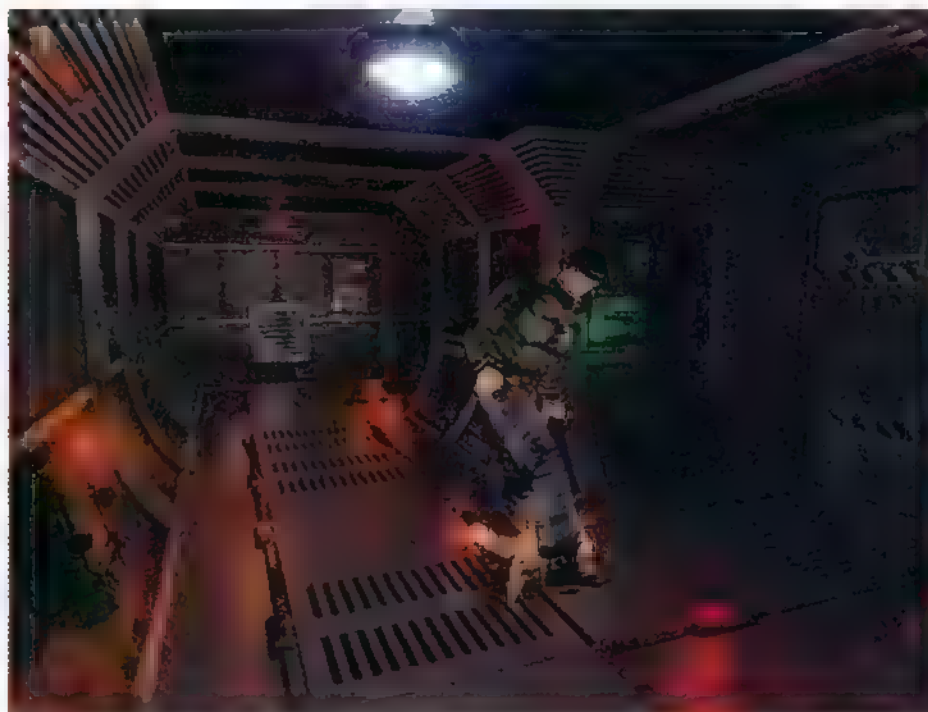
Mint ahogy Komár László sosem éri el Elvis Presleyt, úgy a *Martian Gothic* sem olyan, mint a *Resident Evil*

A sztori

Jó néhány évvel ezelőtt egy Marsról származó meteorit becsapódott a földre. 1984-ben fedezték föl ennek nyomait, és a NASA a kőületekben mikroszkopikus nyomát találta idegen életnek. Természetesen nem is lennének emberek az emberek, ha nem kezdenének azonnal kutatót, és nem építenék fel azonnal a Vita 1 bázist. Nem sokkal később megjelennek az első bátor telepések. Pontosan nem lehet tudni, mi történik ott. A megoldást jelenthetik a telepátikus zombik, de a történet teljesen csak a játék végén világosodik meg számunkra.



Íme, egy felrobbanó meteorit. Mindig azt hittük, hogy csak sziklák és kővek darabjaiból áll, de a Take 2 most arról akar meggyőzni minket, hogy kerozinból és dinamitból vannak. Finom, mi?



A szabály alól, miszerint könnyű túladni a zombikon, az egyedüli kivétel Tom hároméves kislánya volt, aki addig üttötte őket, amíg csak egy véres cafat nem maradt belőlük.

Martian Gothic

Take 2 Interactive (i) 223 1500
www.take2games.com

Re csat ígr: P200, 3D gyorsító, 32Mb

Re tárog: PII, 64Mb, joypad

Naptó

Devil Inside 87%
Alone in the Dark 3 83%
Resident Evil 79%
Shadowman 78%
Martian Gothic

Pro és kontra

✓ Jól kitalált rejtvények
✓ Érdekes jelenetek
✓ Hosszú élet a bevetésekben
✗ Bárgyú szörnnyek
✗ Borzalmas hangalámondás

Vélemény

65%

Shogun: Total War

Bonsai fák, walkman,
Datsun Cherry – a japá-
nok híresen nagy szakér-
tői a miniatürizálásnak.
Kivéve ha háborúról van
szó. Abban
ugyanis egy-
általán nem
aprózzák el
a dolgokat.

Arany-
érem
A 20. évfolyam PC-magazinja
PCFormat
Július
2000

TOTÁLIS HÁBORÚ, HM? MOST AZ EGYSZER azonban tényleg jogos a cím, mert a játék új mértéket állít fel: a valós dejú stratégiák történetében még sohasem adták ilyen sokan az életüket ilyen kevesek szórakozásáért. Százával, ezrével küldjük a halálba apró pixeles harcosain-

kat a dicsőséges csatákban, melyek újraértelmezik a vérontás fogalmát.

Ez az első alkalom, hogy egy PC-s játék készítői belegondoltak abba, hogyan is kell kinéznie egy teljes hadseregnek, hogyan mozog egyetlen vagdalkozó, acélvégtagokkal felszerelt organizmusként és hogyan folynak a csaták a részt vevő felek között, akik szüntelenül manővereznek, hogy a legkedvezőbb pozíciót foglalják el.

A Creative Assembly fejlesztői azonban ahelyett, hogy pusztán a háborús játékokra jellemző realizmusra építettek volna – teljes unlomba fullasztva ezzel a dolgot és minden élvezetet kizárva –, úgy döntöttek, meghagyják elegánsan játszhatónak a *Shogun*-t, és egyúttal képzelgetgazdag, színes környezetbe helyezik.

Zökkenőmentesen
A végeredmény olyan – izgalmas hadjáratok-
kal fűszerezett – RTS lett, mely felhasználja
a körökre osztott stratégiák legjobb elemeit,
és sikeresen lendíti túl a műfajt az utóbbi
évek C&C utánérzések jellemezte stagnálá-
sán. Más játékok is próbálkoztak ugyanezzel,
nevezetesen a *Theocracy* és a *Braveheart*,
azonban amíg mindkettő összerogyott saját
összetettsége alatt, a *Shogun* olyan zökkenő-
mentesen hömpölyög előre, mint egy olajfolt
a szennyezetlen tengerparton.

A csaták megjelenítése gyorsuló, bár a csapatok megrajzolása elég púntán, hogy az engine tömegjeleneteket is szívre tudjon vinni.

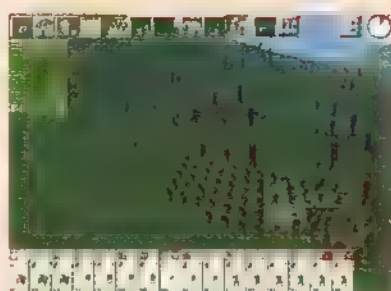
Egy japán daimiót alakítunk, aki annyira vágyik a hatalomra, mintha a hatalom maga Britney Spears lenne átlátszó láncingbe öltöztetve.

a többi trónkövetelőt. Az izgalmas a dologban az a mód, ahogy a hadjárat felépül.

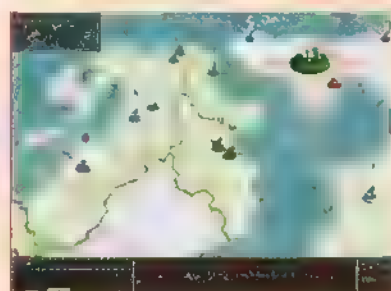
Háború, dicsőséges háború
A *Shogun* két különálló részre oszlik. Az első a körökre osztott szekció. Itt a feudális Japán selyemre festett térképét kell behatóan tanulmányoznunk, olyan gondosan megtervezve a hódítás lépéseit, ahogy Bobby Fischer mozgatja a gyalogokat a sakktáblán. Amikor azonban elhatározzuk, hogy bevetjük a fiúkat, az egész játék átvált valós időbe, és háborúba, dicsőséges háborúba vezethetjük hadseregünket.

tott részben dönthetjük el, milyen épületeket szeretnénk felhúzni az adott tartomány infrastruktúráját erősítendő. Mivel nem kell az idő múlása miatt aggódnunk, megengedhetjük magunknak azt a luxust, hogy tisztességesen kidolgozzuk a stratégiánkat. A birtokok gondos megművelése – ha elég időt fordítunk a dolog felfuttatására – főnyereménynek bizonyulhat, mire eljön az aratás, de vajon van-e értelme, ha valószínűleg az egész termést elrabolják? Jobb ötlet lehet védtelen tartományainkat őrtornyok és erődítmények láncolatával körbevenni.

Pengék és élek



✓ A harcban mindig pengeélén egyensúlyozunk, annyira jó az MI. A csatákat egyszerű, ám erőteljes szabályok irányítják, és hamarosan nagyon körültekintővé válunk szilikonból gyúrt ellenfelünk húzásaival szemben, aki csapdákat állít, rajtaütéseket vezet, húzza az időt, és ügyes manőverezéssel győz le minket az ütközetekben. És a tisztelet!



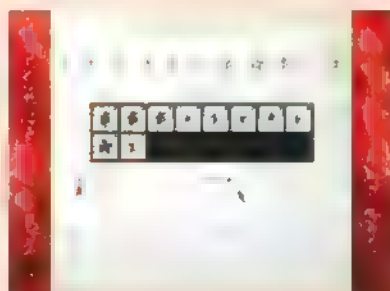
✓ A hadjárat nem egyszerűen egy rakat pályát jelent, valami gyenge történettel összeférve. Korlátlan befolyást kapunk sorsunk alakítása felett, amikor a körökre osztott stratégiai részben megtervezük a következő lépésünket. Ilyenkor korlátlan idő áll a rendelkezésünkre a védelem kiépítéséhez és a hadak elhelyezéséhez, mielőtt megkezdődne a gigászi valós idejű küzdelem.



✓ A talajviszonyok – most először – nem pusztán a helyszínt ékesítő elemek. A Shogun-ban jelentős számbeli fölényben levő ellenfeleket is legyőzhetünk, ha tudjuk, hogyan kell optimálisan kihasználni a terep adottságait. A hidak halálos akadályá válhatnak, az emelkedők kifárasztják az ellenség seregét, az erdőkben pedig csapatokat bújthatunk el.



✓ Semmi sem olyan lenyűgöző, mint figyelni, ahogy a csillogó acél, a hús, a lovak és az „Aiee!” kiáltásokat hallató apró emberkék háborzongató haláltáncban kavarnak. Vagy valami ilyesmi. Ha a PC-nk bírja erővel, szó szerint ezek csatázhatnak a képernyőn.



✓ Számos játékmód van, köztük történelmi csaták és egy nagyszerű összeállítás szekció, ahol tetszőlegesen összeállított vérszomjas tömegek eshetnek egymásnak. A dolog tökéletesen alkalmas taktikánk finomítására és a Jelenések Könyvében szereplő legszörnyűbb ütközetek újrajátszására.



✗ A Shogun-t a tradicionális háborús játékok, és nem a legtöbb RTS-ben alkalmazott kaotikus, esetlen pofozkodás ihlették. Ez nagy erősség, de ha valaki nem szeret évtizedekig manőverezni az íjászokkal és a lándzsásokkal, valószínűleg kissé lassúnak fogja találni a dolgot.

► Suk a riválisokat, de nem sok hasznukat látjuk, ha nem marad egy árva fillérünk sem, az ellenség pedig elárasztja a területeinket szedett-vedett paraszthordából álló seregével.

Sőt mi több, a körökre osztott rendszer lehetővé teszi olyan stratégiai finomságok kihasználását is, melyek a legtöbb RTS-ből hiányoznak. Kémeket küldhetünk az ellenséges tartományokba, mielőtt megindítjuk a támadást, így aztán többé nem fordulhat elő az, hogy mit sem sejtve belesétálunk a biztos halálba, és az összes emberünket lemészárolják, mielőtt még annyit mondhatnánk, Akira Kurosava.

Ha a kémek erős ellenséges csapatösszevonásokról tesznek jelentést, elhalaszthatjuk a támadást néhány körrel, amíg megérkezik az erősítés, vagy éppen cselhez is folyamodhatunk. Ha valamelyik ellenség aggasztóan

viselkedik, bármikor küldhetünk hozzá egy követet, hogy diplomáciai eszközökkel – legalább kis időre – lecsillapítsa, vagy rájuk küldhetünk egy nindzsát is, aki megpróbálja meggyilkolni a vezérüket – ha sikerrel járunk, zűrzavar tör ki a soraikban.

Háborús játék rohanó embereknek

Az eddig felsorolt praktikák bármelyikét bevetethetjük, mielőtt egyáltalán harcba bocsátkoztunk volna az ellenséggel. Ráadásul vasok kézikönyveken sem kell átrágnunk magunkat. A Shogun egyik legnagyobb erőssége az, hogy mindössze néhány egyszerű szabályt alkalmazva is képes nagyon mély lenni – mind a körökre osztott, mind a valós idejű részben.

A legnagyobb élvezet a kétszólamú hadjáratban az, hogy maga a játékos írja a történetet. A konvencionális RTS-ekben a készí-

tőknek össze kellett eskábálniuk valamiféle magyarázatot arra, miért következik hirtelen egy védekezésre kihegyezett küldetés. Ha azonban a Shogun-ban tör ránk a túlerőben levő ellenség, pontosan lehet tudni a dolog okát, vagyis hogy valamit elszűrtünk korábban, és meg kell próbálnunk kitartani, amíg korrigálni tudjuk a balfogást. A szerencse kerekének fordulataival gyakran térünk vissza a korábbi diadalogok vagy katasztrofális vereségek helyszínére. Fülünket-farkunkat behúзва menekültünk el például egy korábbi csatából, de most visszatérünk acélkemény harcosainkkal és nagyobb, hegyesebb lándzsákkal, hogy végre kivívjuk a diadalt, bár hatalmas (pixelben számolt) véráldozatba kerül a dolog.

Maguk az ütközetek egyébként gyönyörűek. Kőd lebeg a gondosan kimunkált csatatereteken felett, a talaj egyenetlenségei pedig le-

hetőséget adnak a csapdaállításra, és lesben álló ellenséges különítményeket is rejthetnek. A térkép 3D-s és szabadon forgatható bármilyen irányba – ahogy az manapság megszokott –, a katonák megrajzolása azonban elég egyszerű, hogy az engine képes legyen százával mozgatni őket a képernyőn. A nagyszabású ütközetek hihetetlenül hatásosak – hatalmas csapatok tusakodnak ekéseredetten egymással, az elesettek pedig szőnyegként borítják a harcmezőt.

A Shogun hőse

A vérontás mértékének ellenére a csaták egyszerű forgatókönyv alapján folynak. A seregek egymással szemben állnak fel, a csapatok elhelyezéséhez pedig korlátlan idő áll rendelkezésünkre. Ezt a feladatot érdemes gondosan elvégezni, mert a Shogun összeállításait



Az időjárásnak is megvan a maga szerepe: a csapatok gyorsabban kifáradnak, ha havas téren kell átmasírozniuk, az eső pedig eláztatja a puskaport. Puff.



Nézz, nézz az ég felé... de legalábbis a hegyekre. Az a parancsnok, aki a legjobban tudja kihasználni a terep adottságait, nagy előnyt élvez, amikor tettekre kerül a sor.

olyan valószínű faktorok döntik el, mint a harci morál és a terepadottságok. Ha például egy dombra telepítjük az ijászokat, semmi

sem fogja akadályozni a látóterüket, és így képesek megkritikálni a közeli ellenség sorait. Ha a lándzsásokat előttük vonultatjuk fel, megvédik sérülékeny lövéseiket, és megbízható

falat alkotva még a lovasság rohamait is visszaverik. Ha ráadásul még a dombol-

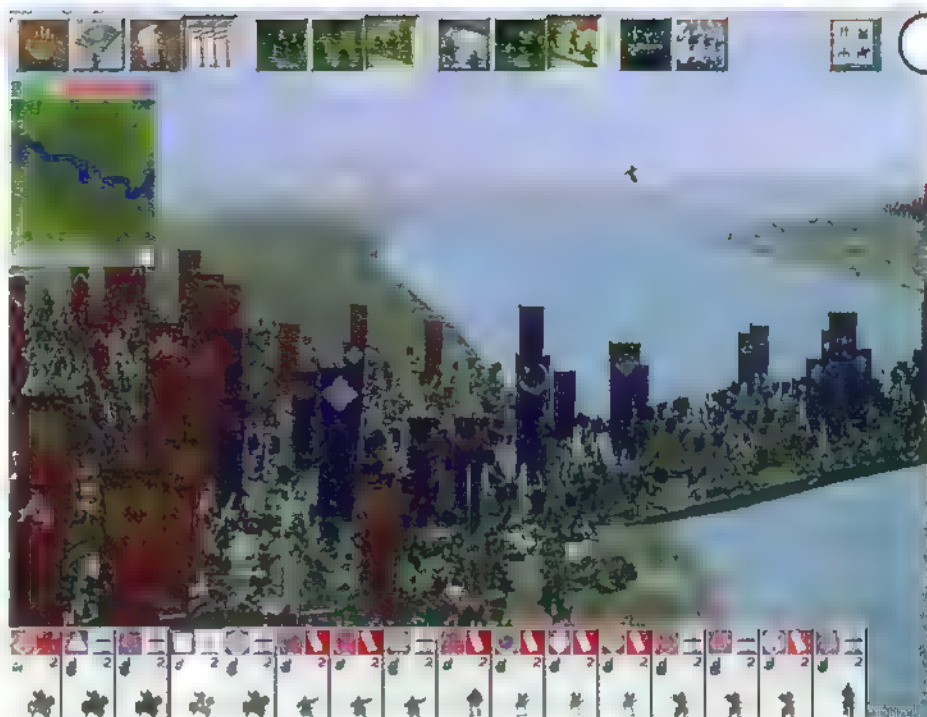
dalból fakadó magassági előnyt is ki tudják használni, nagyobb valószínűséggel győzedelmeskedünk a felfelé törekvő ellenlábaskokkal szemben. Bármikor próbálkozhatunk valami drámaibbal is, például elrejtethetünk egy lovas samurájokból álló éket valamelyik közeli erdőbe, hogy aztán oldalba kapjuk velük a mit sem sejtő ellenséges sereget és egyetlen mestervágással végezzünk velük. Nem árt azonban figyelni az erdőből csapatostul felszálló madarakra, akik figyelmeztetik riválisunkat a trükkre.

A ciklikus olló-papír-kő (ijászok-lándzsások-lovasság) erőfölény sorrend, plusz az olyan remekbeszabott speciális egységek alkalmazása, mint például a harcos-papok, segít megőrizni a dolog izgalmaságát, de csapataink általában mereven haderőnek szerinti regimentekbe szerveződve küzdenek. Ez egyszerűvé teszi a hadsereg irányítását a csata hevében, mivel nem kell törődnünk külön-külön minden egyes katonával, de a leg-egyszerűbb dolog még így is a kontroll totális elvesztése hadaink felett.

Megint csak szabályok...

Az ilyen típusú harci rendszerrel a legnagyobb gond az, hogy nagyon formális, és alighanem ennek a játéknak is ez a leggyengébb pontja. A küzdelmet rendkívül szigorú szabályok irányítják. Ha sikerül egy erőteljes csapattal keményen lecsapni az ellenség szár-

Egy samuráj ön-magában is elég kemény, de ha mellé állítjuk néhány kő-légáját, az eredmény nagyon-nagyon ijesztő lesz.



A hidak halálos akadállyal bizonyulhatnak, és a Ryan közlegény megmentését idéző vér-fürdők helyszínévé válhatnak. A gyengébb idegzetűek inkább forduljanak el.

nyára vagy utóvédjére, nagy valószínűséggel megnyerjük az ütközetet. Számos előre beállított, a klasszikus feudális taktikákat követő formációban vonulathatjuk fel a csataterre és mozgathatjuk hadseregünket, de a harc végeredményben jobban hasonlít egy sakkpartira, mint egy vérbeli akciófilmre.

Mellette szól taktikai mélysege, ellene viszont, hogy a közelébe sem ér a tradicionális

RTS-ek spontaneitásának. Ez azonban – ha csak nem vagyunk teljesen kezdők a stratégiai játékok világában – jó dolog. A még elviselhetőnél jóval több program lépett már a C&C dicsőséges nyomdokaiba, így aztán éppen ideje volt a megújulásnak. A Shogun nagyobb elkötelezettséget és több türelmet igényel, de olyan jutalmat ad cserébe, amiért vitathatatlanul érdemes küzdeni. PCF

Shogun: Total War

Electronic Arts (1) 351 3078
www.ea.com
Min csokk ár: P266, 32Mb
Min tároló: PII333, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Age of Empires 2 82%
Shogun: Total War
Braveheart 86%
Majesty 84%
Warhammer: Dark Omen 76%

Pro és kontra

✓ Zökkenőmentes, valós idejű játék
✓ Többélny stratégiai mélység
✓ Eposzi méretű csaták a középkorból
✓ Az MI trükkösebb egy hiénafé káná
X A realizmus a könnyedség rovására mehet

Vélemény

91%

A mészárlás margójára

① Az egységek listája – A legfrissebb adatok arról, hány emberünk maradt, és milyen állapotban vannak. Nem meglepő, hogy a háború olyasmi, amitől félnék a csapataink, és elég dörzsöltek ahhoz, hogy előkapják a fehér zászlót és elszeleljenek, ha igazán komolyra fordulnak a dolgok.

② Formációk (egységek) – Ahelyett hogy ordibálva adnánk ki a parancsokat mint egy szívinfarktusra hajlamos őrmester, inkább kattintsunk az ikonokra. A laza formáció nyílzápor esetén hasznos, az ékkel pedig támadáskor tudjuk áttörni az ellenfél sorait.

③ Formációk (hadsereg) – Ezzel a gombbal a teljes sereget tudjuk nagyobb formációkba állítani anélkül, hogy külön-külön mozgathatnánk az egyes egységeket. A védekező formáció hátravonja az ijászokat, előreküldi a lándzsásokat, miközben a lovasság fenyegetően járőrözik a szárnyakon.

④ Regimentek – Embereink automatikusan különálló csapatokra oszlanak. Számos ilyen csapat – melyek speciális egységekből, vagyis lándzsásokból, kardvivőkből, lovasokból és hasonlókból állnak – alkotja a hadseregünket.

A csatater zűrösnek tűnhet, de a vérontást valójában szorosan az irányítása alatt tartja a kitűnő kezelőfelület. Lássuk, hogyan működik.



Most mi jövünk: vezessük őket a csatába és verjük szét az ellenfelet.

⑤ Magaslat – A talajviszonyok létfontosságú szerepet kapnak a Shogunban, főleg a magaslatok. A csapatok sokkal jobban harcolnak lejtőről lefelé, mint amikor felfelé kapaszkodnak. Az összecsapásokhoz legalább olyan fontos megválasztani a helyszínt, mint az alkalmazandó taktikát.

⑥ Lovassági támadás – A samuráj lovasság a játék legkeményebb, legpusztítóbb csapattípusa. Próbáljunk úgy manőverezni velük, hogy a szárnyakon és/vagy az utóvédeknek rontsának rá az ellenségre, aztán pedig élvezzük, hogyan semmisülnek meg a gazok négylábú harcosaink hatalmas csapásai alatt.

⑦ Upsz – Kezdenek kissé gusztustalanra fordulni a dolgok. Ha egyszer beszorítják az embereinket, nagyon könnyű elveszíteni az irányítást a harc felett. A lovagias viselkedésre jellemző diszkréció ilyenkor nagyon jól jön – ha értitek, mire gondolunk. Szóval a bal felső sarokban levő gombbal adhatjuk meg magunkat.

Aliens vs Predator Gold

Ha arra vágysz, hogy dühöngő földönkívüli szörnyek szaggassanak darabokra vagy tépjenek cafatokra – újra itt az alkalom.

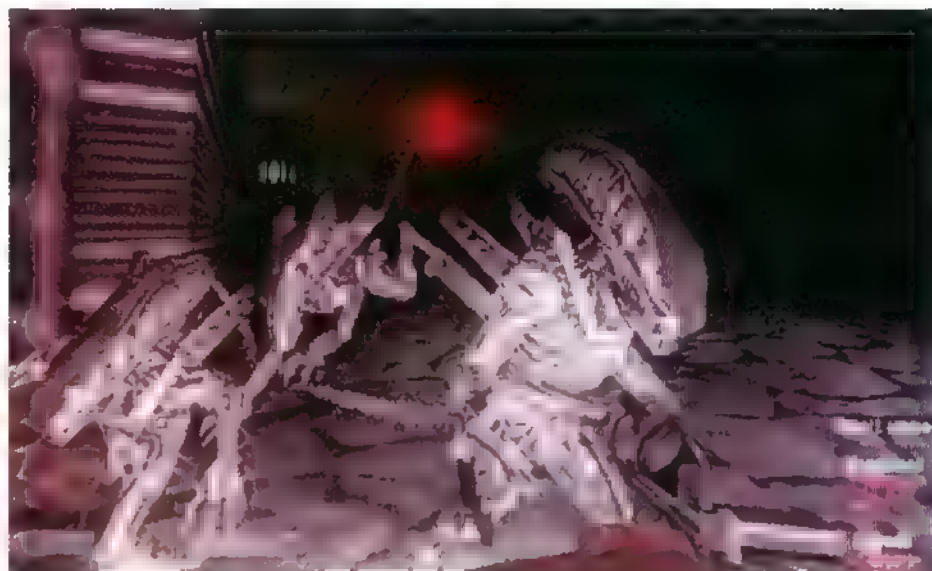
ELŐSZÖR IS A LEGFONTOSABB. AZOK, AKIK már birtokában vannak az *Aliens vs Predator*-nak, joggal érezhetik átverve magukat az *Aliens vs Predator Gold* láttán. Miért? Nos azért, mert ez nem egy add-on, hanem gyakorlatilag az eredeti program néhány extrával kiegészítve.

Igy aztán azoknak ajánljuk, akik még nem költöztak bele a kifejezetten az ösztönökre ható játékkélmény nyújtotta örömeibe. A többiek viszont nemigen maradnak ki semmiből, ezért ha megvan az eredeti, nincs értelme pénzt kiadni az új verzióért.

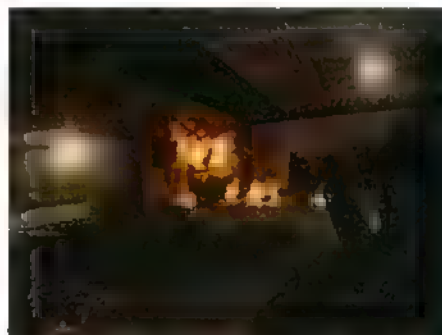
Ezt előrebocsátva – bármi is legyen a felújítás piacra dobásának oka –, az *Aliens vs Predator*

Természetesen a program leginkább azzal érdemli ki a hírnevét, hogy végső választ képes adni a régóta függőben levő kérdésre, mely így hangzik: a három faj közül melyik kerülne ki győztesen egy tisztességes csetepatéből? Szomorú, de a válasz valószínűleg az, hogy mindnyájan holtan maradnának a helyszínen. Kemény játék, kétségtelen. Bár látszólag a Predator a legerősebb – földönkívüli fegyvereinek köszönhetően –, az Alien közelharcban végzetes, a tengerészgyalogosok pedig a felszerelésükkel emelkednek felül eredendő gyengeségükön.

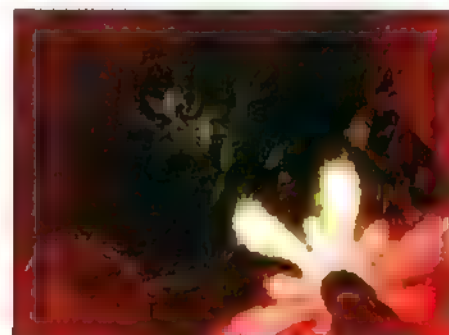
Talán ez az *AvP* legnagyobb erőssége. Radikális különbözőségük ellenére a három faj viszonya csodálatosan kiegyensúlyozott, és mindegyik



Praktikus, hogy jelzőrakétákkal megvilágíthatjuk a normálisan szuroksötét területeket. Sajnos olyan kellemetlen látvány is a szemünk elé tárulhat, mint ez. Upsz. Pucolás – de gyorsan!



Az Alienek halálosak, de egy lángszóró csodákat művelhet a kis sunyikkal.



Lehet, hogy trükkös a fegyvered, de itt már ez sem segít.

A lehetőség, hogy gyilkos csatába keveredhetünk a mozifilmek legszívósabb és leghorrorisztikusabb teremtményeivel, leküzdhetetlen vonzerőt gyakorol az emberre.

még mindig nagyszerű játéknak számít: a *Gold* pontosan ezért kapja a lent látható százalékot.

Horrorshow

Nézzünk szembe a ténnyel: a lehetőség, hogy gyilkos csatába keveredhetünk a mozifilmek legszívósabb és leghorrorisztikusabb teremtményei közül kettővel, leküzdhetetlen vonzerőt gyakorol az emberre. Az azonban már a Rebellion fejlesztőcsapatát dicséri, hogy ennyire jól kiegyensúlyozott és az adrenalin szintet ilyen frenetikus magasságokba tornázó játékot sikerült összehozniuk.

teljesen eltérő megközelítésmódot igényel. Az Alient irányítva például bármilyen felületen meg tudunk kapaszkodni, legyen az függőleges vagy akár milyen más. És az is biztos, hogy frontális lerohanással nem fogunk tudni elkapni egyetlen rendes puskával felszerelt tengerészgyalogost sem.

A hangulat lenyűgöző. Pont olyan, mint a filmeké, fegyverzajokkal, sziszegéssel, sikoltozással, hörgéssel és a mozgásérzékelő szinte elviselhetetlen feszültséget keltő sipolásával teljessé téve.

Ráadásul – a félelmet fokozandó – gyakran teljesen sötét van. Ezért aztán istennek hála az olyan hasznos felszerelési tárgyakért, mint a termális érzékelőrendszer, az Alien és a Predator látásmódok, valamint a hírhedt infravörös hőkereső. Szuper cucc.

Az igazat megvallva probléma csak – és ez sem igazi probléma, mert szinte minden jelenleg futó első személyű lövöldözős beleesik ugyanebbe a hibába – a lineáris játékmenettel (kapcsold fel a kapcsolókat, gyilkold le az ellenfeleket, aztán egyszerűen haladj tovább), valamint az egy kaptafára készült feladatokkal.

Elég a vigyorgásból...

Tény, hogy a dolog közel sem olyan újító jellegű, mint például a *Half-Life*, de az a játék nem is büszkélkedhet olyan filmes örökséggel, mint ez. Az *AvP Gold* ugyanis pontosan ezzel nyűgözi le az embert, és olyan élvezettel halmozza az akciót és a látványos jeleneteket, hogy lehetetlen

megállni addig, amíg mindhárom főhőssel végig nem játszottuk az összes pályát. Grafikailag még mindig megállja a helyét, ugyanolyan típusú textúrákat használ, mint amiket a *Quake 3* kapcsán annyit dicsérték – mindezek mellett az Alienek kinézete is lenyűgöző.

Ez pedig visszavezet az újdonságok kérdéséhez. Nincs belőlük túl sok – maroknyi új pálya

(köztük a Hadley's Hope, a *A Bolygó neve: Halál* helyszínénél szolgáló terraformáló kolónia) és néhány vonzó fegyver a tengerészgyalogosoknak, melyek közül kétségtelenül a Skeeter a legjobb.

Vagyis nem sok olyasmi, ami eddig ne szerepelt volna. Mégis: ha még nem merültél el az *AvP* gyönyöreiben, vagy éppen eddig ellenálltál a vonzerójának, azt tanácsoljuk, ugorj le a legközelebbi boltba, és minél előbb vásárolj meg az aranyosan csillogó testvértékét. **PCF**

A sztori

Nos, túl sok történet nincs a dologban, mivel a játék alapjában véve nem más, mint jó kifogás arra, hogy összezeressenek három faj, azok pedig egészen apró darabokra szaggassák egymásnak azt a testrészt, amit az embereknek általában hátsófertálynak neveznek. Mindhárom társaságnak – a Predatoroknak, az Alieneknek és a tengerészgyalogosoknak – megvan a teljesítendő feladata az egyes küldetésekben (az Alienek és a tengerészgyalogosok első küldetése például ugyanaz: végezni a másik félével), de igazából egy nagy csata az egész. Szeretnivaló.



Az Alienek megjelenítése leegyszerűsített a filmekhez képest, de még így is lenyűgöző.

A jó a gonosz ellen



A vadonatúj fegyverek nagy pluszt jelentenek. Különösen a Skeeter kiemelkedő. Olyan golyót lő ki, ami össze-vissza pattog az adott helyszínen, amíg csak be nem fog egy célpontot – akkor ugyanis nyílegyenesen kezd száguldani felé, megbízhatóan meggyorsítva ezzel a szerencsétlen áldozat másvilágra vezető útját.



Nos, végül is ez ugyanaz a játék, mint volt, nem? Bár kétségtelenül előnyére szolgálnak az új fegyverek és a friss multiplayeres pályák. Noha ennyi még kevés az új kiadás jogosságának bizonyításához, csúcs a cucc. Olyan játék, ami az idő múltával nem elavult, hanem érettebb lett.

Aliens vs Predator Gold

© Fox Interactive
www.rebellion.co.uk

Is csak egy: P233, 32Mb
Is névleg: PII-300, 64Mb, 3D gyorsító

Napló

Quake 3 Arena 94%
Unreal Tournament 92%
Hidden and Dangerous 92%
Aliens vs Predator Gold
Duke Force 2 84%

Pro és kontra

✓ Fantasztikus hangulat
✓ Nagyszerű grafika
✓ Alienek és Predatorok!
✗ Nagyon-nagyon nehéz
✗ Szinte semmit sem változott

Vélemény

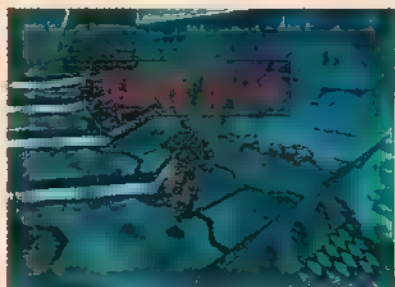
88%

Eme remekbeszabott, egy legendás kardmester által készített csodakard segítségével Hiro minden nehézségen átvergődik és visszatereli a dolgokat a régi medrükbe. A helyzet azonban korántsem ilyen egyszerű...



A sztori

Az időpont a 16. század, a színhely pedig Japán. A gonosz Mishima Sogunátus megbízza Usagi Miyamoto vívómestert egy csodafegyver, a Daikatana elkészítésével. Miyamoto el is készíti a kardot, de nem a Mishimáknak, hanem legfőbb ellenségüknek, Inshiro Ebiharának adja oda. A dinasztia uralma megdől, Miyamoto pedig – mivel úgy gondolja, hogy a földi halandók nem érdemesek a Daikatana-ra – egy vulkánba dobja a varázskardot. Az új időpont 2455 CE (Common Era), amikor is Hiro Miyamoto harcművészt felkeresi Toshio Ebihara. Utóbbi megtalálta a Daikatana-t, de társa, Kage Mishima ellopta tőle, és visszautazott a jövőbe, hogy a saját céljai szerint újraírja a történelmet. Híroknak, Usagi Miyamoto leszármazottjának tehát vissza kell szereznie a kardot, és helyre kell tennie a kiöklent világot.



Superfly jól van, neked viszont véged. Game over.

Daikatana

Te jószágú úristen! Megjelent a *Daikatana*! Akkor most John Romero tényleg a maga oldalára állít mindenkit, vagy marad minden a régiben, és az elkóborolt bárány végleg kiesik a pikszisből?

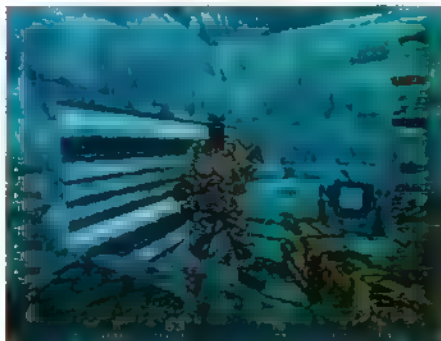
Hároméves fejlesztés, számos fiasco, szinte teljesen kicserélődő fejlesztőcsapat, ilyen-olyan pénzügyi tranzakciók, annyi bal-szerencse és oly sok viszály után végre elkészült a *Daikatana*. A megjelenését nagyjából akkora beharangozás kísérte, amekkorát mondjuk egy most induló szlovák játékfejlesztő cég frissen elkészült körökre osztott stratégiája kapott volna hétfő délelőtt a közszolgálati Magyar 2-n. A já-

tékot egy bélelt borítékban kaptuk, egyetlen oldalnyi fénymásolt használati utasítás kíséretében, és valószínűleg észre sem vesszük a napi posta közt, ha nem futárral küldi át hozzánk az Eidos. A körítés tehát olyan volt, mintha a *Daikatana* kb. a pozsonyi DoublePlusGood Interactif Super Battle General 2000-ének lenne a legújabb küldetéslemeze (a leírást l. a 257. o. bal alsó sarkában). Fanfárok tehát enyhén szólva nem voltak, legfeljebb néhány kis kürtöcs-

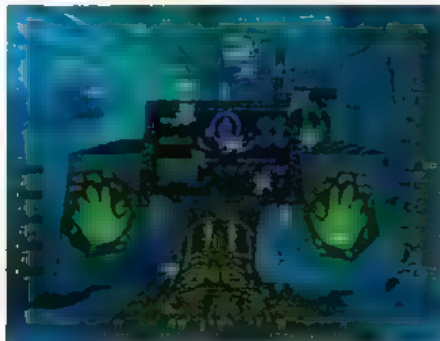
ke, halkán, elszórtan.

A játék lemez mellékletünkön is megtalálható demóját a türelmetlenek már jó néhány hete letölthették a webről, ám az első reakciók nem sok jót sejtettek: a szünyogok röhejesek, a szörnyek szálamasak, a két segítő pedig két nagy rakás szerencsétlenség. A reakciókról tehát ennyit. Hogy kürtöcskék? Mondjuk inkább azt, hogy tilinkók.

A sorba jól illett az az e-mail, ame-



A *Daikatana*-ban alapvetően három dolgot kell csinálni: löni, löni és löni. A pályák felépítése azonban olyan, hogy időnként elkél a jó stratégia.



Ez a furcsa szerkezet (az ún. HosPortal) az első részből. A segítségével maximumra növelhetjük az életerőnket.

A megjelenést akkora beharangozás kísérte, amekkorát egy szlovák cég körökre osztott stratégiája kapott volna a Magyar 2-n.



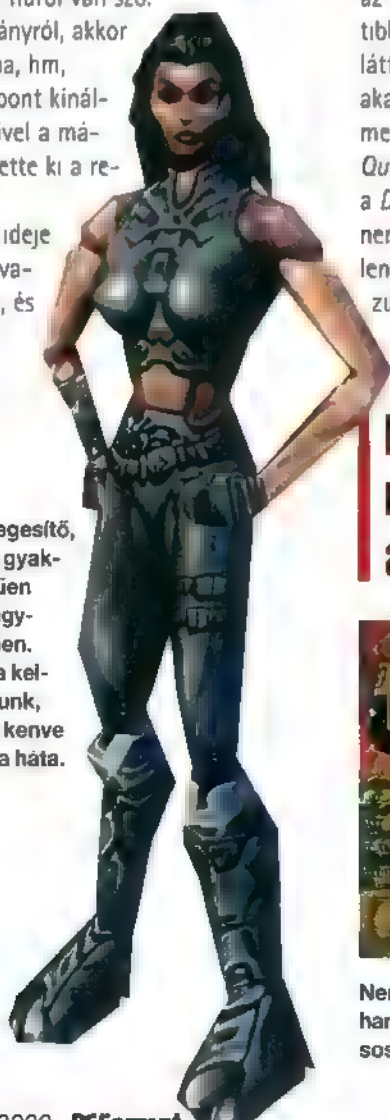
Páncél? Csak úgy a földön? Vedd fel, még mielőtt odaér Superfly.

► Ilyet e sorok szerzője kapott egy névtelen-segbe burkolózó PCF-szerkesztőségi tagtól. A levél tárgya „Daikatana” volt, és a lényege egyetlen kérdésben foglalható össze: „Végigjátszottad már azt a pocsolyszinű pseudojátékot?” Az szinte már szót sem érdemel, hogy amikor a szerző egy-két hete néhány kollégájával békésen sörözgetett, és megpróbált finoman hangot adni abbéli véleményének, hogy bocs, meg minden, de a *Daikatana* azért mégsem a világ legrosszabb játéka, egyszerűen kiröhögtek. Mi az, ami a tilinkónál is kisebb?

Őszintén megmondva

Ki kell, hogy mondjuk: a világ összeesküdött a *Daikatana* ellen, és te nyeret dörzsölve várja, hogy a program akkorát bukjon, mint ide Nagykatana. A *Daikatana*-t annyi ideig fejlesztették, és oly sokan irigykedtek a körülötte lévő felhajtás miatt, hogy a játék sorsa már megjelene előtt megpecsételődött. Ha valaki bevallja, hogy tetszik neki a *Daikatana*, az olyan, mintha festené magát. Feltéve persze, hogy fiúról van szó. Ha viszont lányról, akkor olyan, mintha, hm, mintha tampont kínál na körbe, mivel a másik dobozt vette ki a retiküljéből.

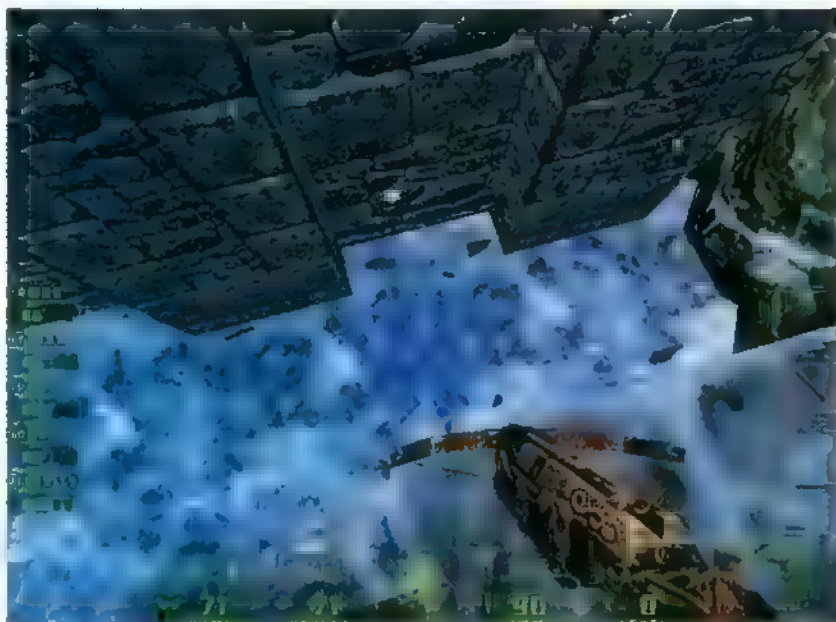
Legfőbb ideje tehát, hogy valaki felálljon, és azt mondja:



Felettébb idegesítő, hogy Mikiko gyakran egyszerűen bennragad egy-egy helyszínen. Már-már arra kellett gondolkodnunk, hogy be van kenve ragasztóval a háta.



Szeretsz futurisztikus robotokat és hatalmas szörnyeket lödözni? A *Daikatana*-ban megleheted.



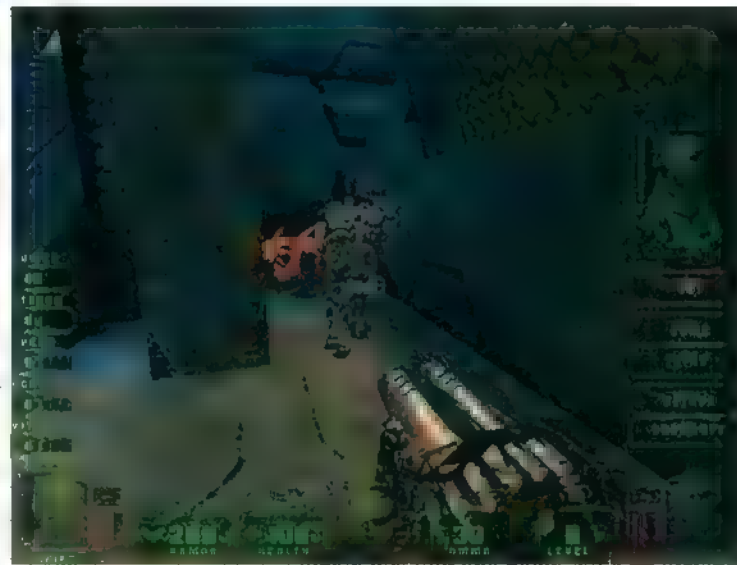
▲ Norvégiában mindig hideg van. Ráadásul a híd csak akkor ereszkedik le, ha bele-mászunk a jeges vízbe. Brrrrr!

a *Daikatana* tulajdonképpen meglehetősen jó játék. Minden hibája ellenére ez az egyik legszórakoztatóbb és legeredetibb 3D-s lövöldözős, amit a *Half-Life* óta láttunk. A fejlesztők azonban túl sokat akartak markolni, és ez sajnos nagyon meglátszik a játékon. John Romero a *Quake 2* grafikus motorját használta fel a *Daikatana* elkészítéséhez, ám az engine nem tud megbirkózni a feladattal. Ha bele-nézünk a játékba, ezen nem is csodálko-zunk, sőt azon sem, miért tartott az el-készítés ennyi ideig. Nem lennénk

► Segítőink gyakran még egymást is akadályozzák, nemhogy minket. Normális dolog ez?

meglepve, ha a leendő játékosok fejében olyan eretnek gondolatok fogalmazódnának meg, mint például hogy nem lett volna-e jobb viszfogottabb design alkalmazni, vagy várni addig, míg az elképzelések és a rendelkezésre álló technológia közelebb kerül egymáshoz.

A *Daikatana* túl messzire veti a súlykot: mindenképpen az előfutár halás sze-

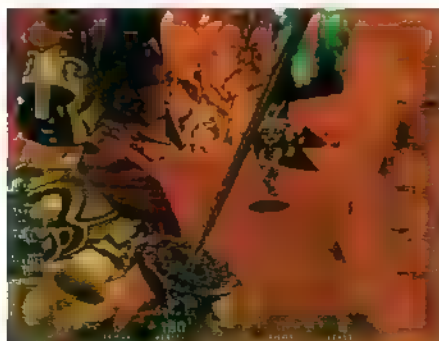


repét próbálja eljátszani, ám ebben a minőségében csúfosan megbukik. Vegyük mindjárt két játékbéli segítőnket, Mikiko Ebiharát és Superfly Johnsont. Nem elég, hogy úgy néznek ki, mintha valami exportból visszamaradt másodosztályú man-garajzfilmből toppantak volna elő, még a dolgukat sem végzik el rendesen.

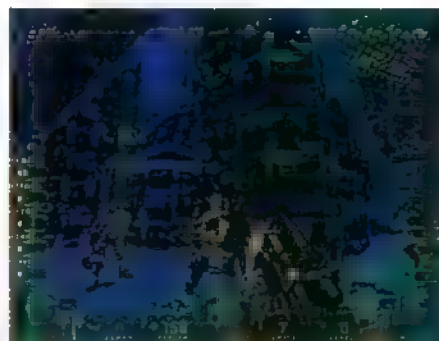
Botrány

Szóval a segítő. Az ötlet remek: két barát, akik a segítségünkre sietnek a szorult helyzetekben és időnként továbblendítik a történetet. Derék elképzelés, de csak akkor működik, ha a megvalósítás is hasonló leleménységet mutat.

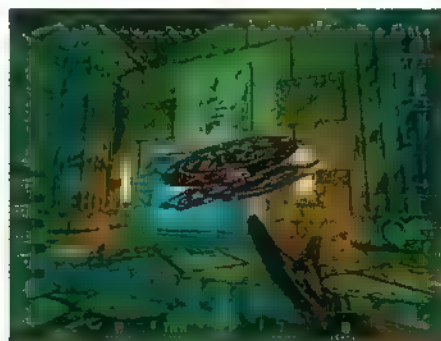
Lehet, hogy a háromfős csapatok irányítása nem tartozik Romero erősségei közé, de legalább tudja, mitől jó egy FPS.



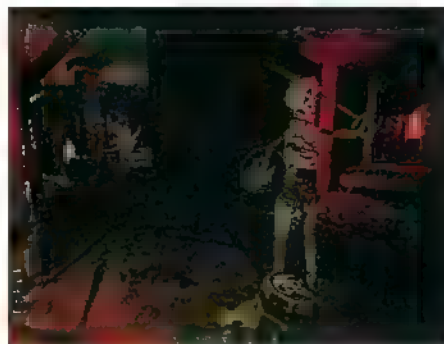
Nem gondoltuk volna, hogy az ókori görög harcosok ellen még a csodakard sem hatásos.



Nem olyan, mintha valamelyik *Doom*-pálya volna? Na? E1M5? Nem vagyunk teljesen biztosak benne. Mindenesetre jól néz ki.



Nem tudod, merre kell továbbmenni? Lövöldözz össze-vissza, hátha kirobbantod a kijáratot.



A sötét szekrényekben időnként kardcsörtető csontvázak vannak. Előbb mindig Superflyt és Mikikót érdemes rájuk engedni.

De nem. A botok a mesterséges intelligencia jelenlegi fejlettségi szintjén is csupán arra jók, hogy deathmatch közben viszonylag hihetően utánozzák az emberi ellenfeleket. Még a focihoz hasonló csapatjátékokban is pusztán addig jutottak, hogy nem a mi kapunkba rúgják a labdát. Mikikónak és Superflynak azonban ennél sokkal többet kell elvégeznie: állandóan a nyomunkban kell járniuk, egyik helyszínen sem szabad leragadniuk, szükség esetén ki kell térniük az utunkból, de közben társalogniuk és harcolniuk is kell – utóbbit persze úgy, hogy ne mindig náluk legyen az összes fegyver, ammo és health. A botok jelenleg nem képesek ennyi mindenre. Nemcsak ezek, mások sem.

Csalfa Romero

Ehhez képest egyes helyszíneken igenis leragadnak, és rendre felveszik előlünk a healthet. Igenis az utunkba kerülnek, ráadásul még morcosak is lesznek, ha megpróbáljuk arrébb lökni őket. A társalkodásuk pedig a „váratlan” események (ilyenekből rengeteg van) kommentálását leszámítva hamar fárasztóvá válik. Egyébként az a dolguk, hogy teljesítsék a parancsainkat: utasíthatjuk őket bizonyos tárgyak felvételére (ezt gyakran megtagadják, minden indok nélkül), helyben maradásra (többnyire működik), támadásra (főleg ha nincs elég healthünk) és visszakozásra is, ha történetesen mi akarunk támadni (ennek nem sok értelme), továbbá arra, hogy kövessenek minket (ezt maguktól is megteszik). Ja, és ha meghalnak, vége a játéknak.

A történetet valóban továbblendítik, pontosabban a sztori rájuk is oszt szere-



Randának randa, efelől semmi kétség. Nem kellene inkább elmenni, és keresni egy jobb fegyvert?

pet. A *Daikatana*-t kis erőfeszítéssel egy-szereplős játékká is át lehetett volna alakítani, ami igencsak kíváncsú lenne, mivel Mikiko és Superfly sajnos többször akadályoznak, mint ahányszor segítenek. Mondanak néha vicceseket, de az ilyesmi-ről hamar elfeledkezik az ember, ha mondjuk ötvenedszerre is azt hallja, hogy Superfly nélkül nem fejezheti be a pályát.

Ennyit a segítőkről. A lényeg persze az, hogy a *Daikatana* még velük együtt sem olyan rossz, mint gondolnád. (Ez jó lenne reklámszlogennek is. „*Daikatana*: nem

Ha valaki bevallja, hogy tetszik neki a *Daikatana*, az olyan, mintha festené magát. Feltéve persze, hogy fiúról van szó.

olyan rossz, mint gondolnád.”) A legfontosabb ugyanis a játékelmény, márpedig a *Daikatana* a szóbeszéddel ellentétben ebből a szempontból igenis megéri a pénzét. Ne feledjük, hogy Romero az az ember, akinek a *Doom*-ot és a *Quake*-et is köszönhetjük. Lehet, hogy a háromfős csapatok irányítása nem tartozik az erősségei közé, de legalább tudja, mitől jó egy



Mikiko a harmadik részben szinte mindig eszméletlenül fekszik, ami még nem lenne baj, csak hogy Superfly ilyenkor még inkább elemében érzi magát.

FPS: az átgondoltan szerkesztett pályáktól és az ötletesen elhelyezett ellenségektől, akik nem haboznak a lehető leggyorsabban lemészárolni minket.

A *Daikatana* játékméletének alapelvei nagyon röviden összefoglalhatók. Elin-dulsz, de rövidesen meghalsz, mire másik módszerrel próbálkozol, de megint meghalsz. Néhány kísérlet után aztán tökéletesre fejleszted az adott helyszínen követendő taktikát: továbbhaladsz ugyan, de rövidesen megint gondolkodnod kell, mivel ész nélkül lövöldözve nem jutsz semmire.

Fegyverekre, ammóra, healthre és a power-upokra szokás szerint itt is csak úgy „véletlenül” találunk rá, de az is igaz, hogy a *Daikatana*-t

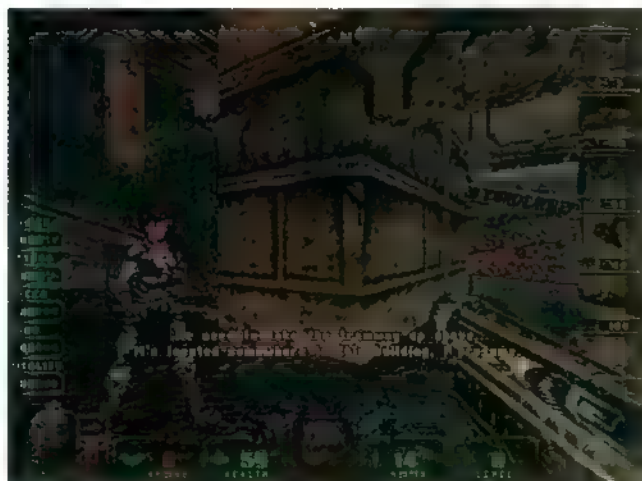
nélkülük nem-igen lehetne végigjátszani. Gyakran imádkoztunk azon, hogy tartson ki az életerőnk a következő „segélycsomagig”.

Érdemes szólnunk a tapasztalati pontok rendszeréről is. Ellenfeleink lekasabolásával tapasztalati pontokat szerezhethetünk, amelyek öt tulajdonságra vonatkozhatnak: Power, Attack, Speed, Acro és Vitality. Ha minden jól megy, egyre gyorsabbak és hatékonyabbak

leszünk, egyre magasabbra tudunk ugrani és egyre több healthet is gyűjtünk, bár a Powerről nem sikerült kiderítenünk, mire vonatkozik. Bármit is jelentsen, a legfontosabb, hogy a rendszer jól működik: maximális Attack-érték mellett például sokkal könnyebben legyőzhetjük az ellenfeleket.



A következő néhány hétre ne tervezz programot. A *Daikatana*-t jó darabig eltart végigjátszani, és néhányszor igencsak megizzadsz majd benne.

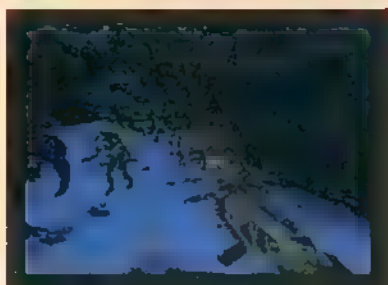


Hiába, San Francisco néz ki a legjobban. Mint tapasztalni fogjuk, mostani fénye néhány száz év múlva kissé megkopik, de egy FPS-ben amúgy sem kell mindennek ragyognia.



Ha ilyen hosszú kardunk lenne, csinálnánk belőle két kisebbet, a maradékot meg bevin-nénk a MÉH-be.

Hősök és Ősök



✓ A futurisztikus Japánból indulva, a napfényes Görögországon és a hideg, hóborította középkori Norvégián át végül a jövő San Franciscójába érkezünk. Jellemző daikatanás módszer ez: valamelyik biztos tetszeni fog benne. Egyébként a várakozásokkal ellentétben Görögország a legromább, Frisco pedig a legszebb.



✓ Melyik fegyvertípus a kedvenced? Itt aztán van választék. Remek löfegyvereivel ebben is San Francisco viszi a primet, míg Görögország mágikus harceszközei megint csalódást okoznak. Norvégia íjpuskákat és remek varázsfegyvereket kínál, Japánban pedig a futurisztikus arzenál a divat.



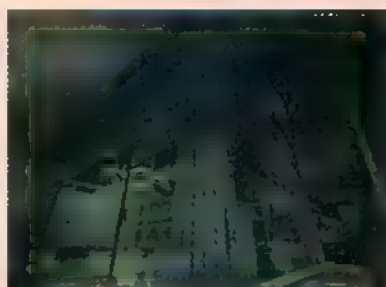
✓ Egyes játékokban minden percben meghal az ember, ezért állandóan menteni kell. A *Daikatana*-ban ezt felvehető Save Gemekkel oldják meg, amelyek rendszerint a nehezebb helyszínek előtt találhatók. A program nehéz, a végigjátszásához mégsem annyira birkatürellem, mint inkább ügyesség szükséges.



✗ A segítők – egyszerűen falra lehet mászni tőlük. Minden olyan alkalomra, amikor Mikiko és Superfly megmentenek minket egy szorult helyzetből, tíz olyan jut, amikor eltévednek vagy megoletik magukat. A *Daikatana* sokkal élvezetesebb lenne nélkülük.



✗ Szörnyek vagy robotok nélkül egyetlen FPS sem képzelhető el, és ezt a *Daikatana* készítői is észben tartották. Néhány ellenség azonban elképesztően gyorsan mozog, így szinte lehetetlen eltalálni. Némelyikük meg is mérgezhethet minket – ilyenkor folyamatosan csökken az életerőnk.



✗ A *Daikatana*-ban remek átvezető képsorok vannak, de a program lábon lövi magát azzal, hogy a szereplők ilyenkor a szájuk mozgatása nélkül beszélnek. Bármilyen jók is azonban a bejátszások, rendszerint rossz pillanatokban jönnek. Pedig már azt hittük, a *Half-Life* után nem lehet rossz cut scene-t csinálni.

► Na és a *Daikatana*? E mágikus kardnak minden epizódban van jelentősége, ám fegyverként nem igazán válik be, legfeljebb csak újabb bizonyítékát adja annak, hogy a szűrő- és vágófegyvereknek nem sok keresnivalójuk van a 3D-s lövöldözősokban. Ennek ellenére a játék rendre erőlteti a használatát, függetlenül attól, hogy igazából csak a rövid ideig tartó Attack power-uppal együtt van értelme. A löfegyverek sokkal hatásosabbak, és nagy is a választék belőlük.



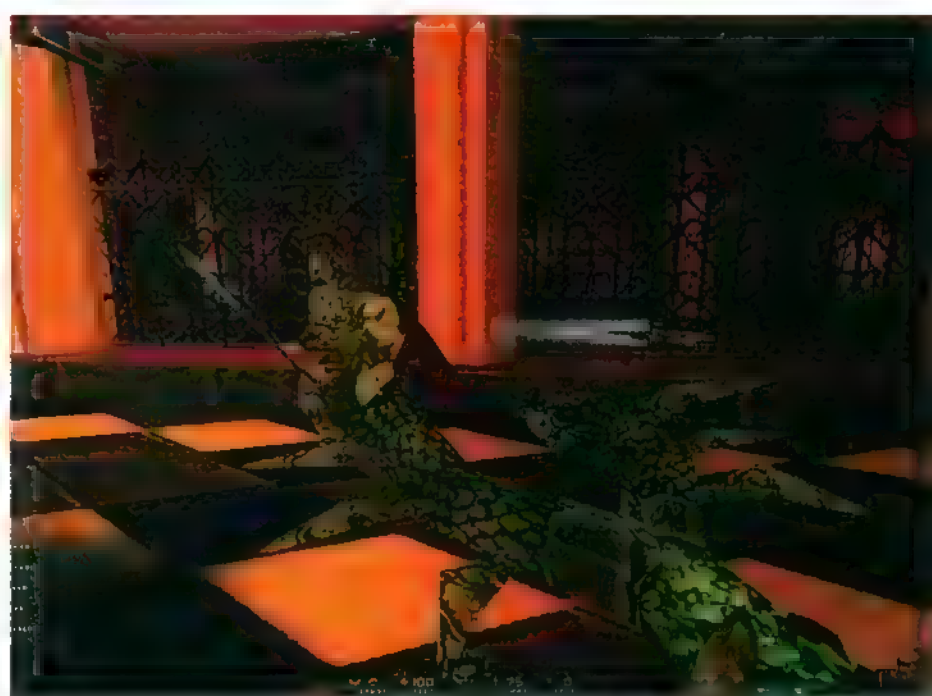
Kard, pisztoly, bakancs meg az a hosszú haj... Mikor raksz rendet a szobádban?

És a grafika? Erre igazán nem lehet panasz: a színhelyek látványosak, a textúrák pedig részletesek és szépen feszülnek fel a jól megcsinált modellekre. Baj igazából csak akkor van, ha a PC-nk éppen csak megfelel a minimális rendszerkövetelményeknek. A szerkesztőségünkben lévő 64Mb-os P233 MMX például még egy Voodoo 3 PCI-jal felvértezve is igencsak akadozott, hiába vettünk vissza a grafikai beállításokból. PII-300 alatt jobb, ha hoz-

A *Daikatana* deathmatche a *Q3A*-val és az *UT*-vel is elveszi a versenyt.

zárás sem kezdünk. A *Daikatana* a single playeren kívül más lehetőségeket is kínál. A deathmatch például a *Q3A*-val és az *UT*-vel is felveszi a versenyt. Ezenkívül egyéb multiplayer játékmódok is találhatók benne: van cooperative play (ilyenkor a segítők igazi játékosok, így kevesebb hülyeséget csinálnak), Capture the Flag és Deathtag is, amely a *Doom 2*-höz írt mod daikatanás változata. A sztori (amelyet számos, az engine által vezérelt, de a beszélők élethű szájmozgását figyelmen kívül hagyó videobejátszás szakít félbe) elég fordulatossá ahhoz, hogy ne unjuk meg mindjárt.

A történetmondás persze nem emelkedik a *Half-Life* magasságába, de hát mindent nem lehet egyszerre. Éppen ez az, amit a *Daikatana* készítői nem értettek meg. Teljesen felesleges volt elveszniük a részletek-



Hi-tech fegyverek, varázsvesszők, pisztolyok és kígyóban végződő husángok. A *Daikatana*-ban minden megvan – és mindennek az ellenkezője is.

ben: szerencsésebb lett volna, ha inkább arra koncentrálnak, amiben Romero korábban olyannyira jeleskedett, nevezetesen az adrenalin szintünk céltudatos fel-emelésére. Izgalomban itt sincs hiány, de sajnos számos olyan dolog van a játékban, amely akarata ellenére is lehűti bennünk a feszültséget.

A *Daikatana* iróniája abban áll, hogy korántsem a többéves késéssel van a baj, hanem azzal, hogy a játék túl korán érkezett – a Romero által elképzelt látványvilág élethű megjelenítésére legkorábban 3-

5 év múlva lesznek képesek az FPS-ek engine-jei. A *Daikatana* mindenáron előre akart mutatni, pedig igazából a múltból kellett volna merítenie. Ezért aztán, ha már rajongani nemigen lehet érte, legfeljebb csak szeretni fogjuk. **PCF**

Daikatana
9 990 Ft
● Ion Storm/Eidos ● (1) 461 5733
● www.daikatana.com
Ha csak egy: P233, 32Mb, 4Mb 3D gyorsító
Ha többet: PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Napló	Pro és kontra	Vélemény
Half-Life	95%	✓ Lenyűgöző design
Aliens vs Predator	91%	✓ Átgondolt pályák
Kingpin	88%	✓ Hosszú élettartam
Opposing Force	84%	✗ Bugyuta segítők
Daikatana		✗ Sokat akar

80%

Theocracy

Aztékok, hadseregek, hősök, főpapok, piramisok és mágia – mindez együtt egy magyar fejlesztésű stratégiai játékban...

ISMÉT NAGYOT DOBBANHAT KICSI SZÍVÜNK, hiszen a hazai játékfejlesztők újabb programmal törtek be a nemzetközi mezőnybe. A Philos Laboratories csapata a Ubi Softtal együttműködve jelentette meg ezt az egészen újszerű környezetbe helyezett stratégiai játékot. A programnak már a megjelenése is több érdekességet ígért. Az első, hogy a saját fejlesztésű engine, amely a játék magját alkotja, nemcsak Windows alatt, hanem más platformokon is használható, így vált lehetővé a *Theocracy* megjelenését Linux alá is. A másik kuriózum a játék ára, mivel a program hozzávetőlegesen 6000 Ft-ért kapható az üzletekben – a cég ezzel a meglepően alacsony árral kísérli meg visszaszorítani a kalóz másolatok terjedését, mindenkit a jogtiszt termék megvásárlására ösztönözve.

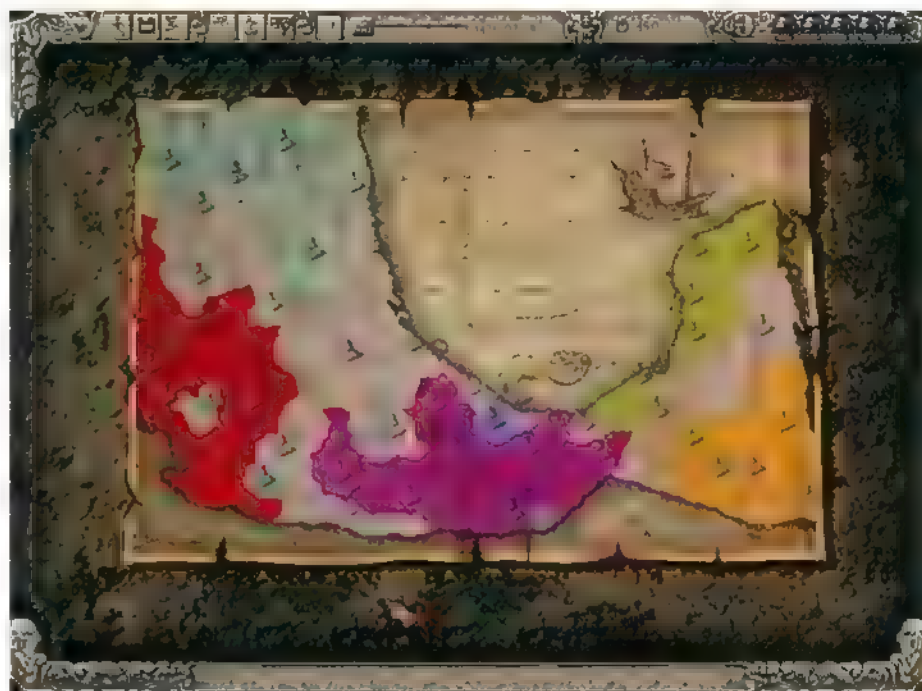
A *Theocracy* valós idejű, 3D izometrikus nézetű, azaz klasszikus stratégia, azonban meglehetősen új szemlélettel, ahol a helyi, illetve globális fejlesztéssel és politikával is foglalkoznunk kell. A történet szerint célunk a dél-amerikai civilizációk sorsának megváltoztatása, a történelem átírása. Mikor a spanyol konkvisztádorok megérkeztek az Újvilágba, alig maroknyi csapataikkal legigázhatták az egész kontinenst, lerombolva az évszázadok alatt kialakult kultúrák szinte minden vívmányát, emlékét. Feladatunk olyan egységes, ütőképes birodalom létrehozása, mely képes

szembeszállni a hódítókkal. Ne számítunk arra, hogy könnyű dolgunk lesz: 100 év áll rendelkezésünkre az egyesítéshez, és ez idő alatt a számos provinciára osztott terület ellenséges törzseit egyggyé kell kovácsolnunk, jól megválasztott politikával vagy kellő fegyveres erővel, a helyzetnek megfelelően.

Hogy válnál be istenkirállyal?

Talán úgy lehetne vázlatosan jellemezni a játék működését, mintha a *Civilization*-t kombinálnánk az *Age of Empires* 2-vel. Két szinten kell irányítanunk a birodalom működését, az egyik inkább a hosszú távú stratégiai lépések helyszíne, a másik taktikai döntésekre nyújt lehetőséget. A globális szinten tartományról tartományra kell meghódítanunk a területeket, itt köthetünk szövetségeket vagy üzenhetünk hadat a szomszédos törzseknek. A provinciák között kereskedelmet folytathatunk a később ismertetendő források tökéletesebb elosztására.

A provinciák szintjén kell meghatározni az adott terület termelését, szeregeinek összeállítását, papok és vezetők képzését, továbbá itt kerül sor az összecsapásokra is. Elsőre furcsa lehet, hogy itt a megszokott valós idejű stratégiai grafikákat látjuk, azaz egységeink teszik a dolgukat, építenek, bányásznak, bevonulnak az épületekbe, de tulajdonképp nem történik semmi, mert az idő csak a globális szintnek megfele-



Itt látható a birodalom, küldetésünk kezdetén. Nem nehéz kitalálni, melyik a mi színünk: igen, az az, amelyikhez kizárólag az a nagyon kicsi provincia tartozik.

lő birodalmi térképen telik. Tehát a normál provinciái nézetben csak beállítjuk az egyes csapatok tevékenységét, ezután váltunk birodalmi nézetre, itt egy kicsit „múlatjuk az időt”, majd visszanezünk a provincia szintre, megtudni, mi is történt. A program ugyan tájékoztat az egyes fontos események bekövetkeztéről, még az idő leállítására is lehetőségünk van, de mindenképp igényel némi megszokást ez a fajta szemlélet.

A provincia szinten megtalálható minden megszokott valós idejű stratégiai elem, azaz forrásokat kell szerezni (pl. kő, fa, arany), és ezekből építkézhünk, az ékszerekből pedig egységeket képezhetünk. Minden emberi egység alapja a rabszolga, ezt képezhetjük tovább számtalan irányba. A legfontosabb csoportok a katonák, a papok és a munkások, továbbá a speciális vezetők. A rendelkezésre álló rabszolgák száma több tényezőtől függ, bizonyos időtartam alatt megszülető egységekkel kell gazdálkodnunk. Egységeink tulajdonságai között szerepel a tapasztalat is, így mindenki fejlődhet, idővel hatékonyabbá válva.

A hadsereg szerveződése meglehetősen érdekes. Három alapvető csapatunk lehet, a kardosok, a dárdások és az íjászok. Az első csoport közelharcra alkalmas, a dárdavetők közepes távolságra támadhatnak, az íjászok pedig messziről ritkíthatják az ellent. Sajnos többféle egységünk a későbbiekben sem nagyon lesz (bár előkerülnek majd harci jaguárok is). Az egységeket csoportokba foglalhatjuk, ha vezetőt jelölünk ki a társaság élére. Vezető lehet általunk előléptetett tiszt és hős egyaránt. Ilyenkor a létrejött különítmény képes lesz különböző harci formációk alkalmazására, ezzel ütőképesebb és job-

ban irányíthatóvá válva. Több beépített formációt is használhatunk, de lehetőség van saját ötletek kipróbálására is a formációszerkesztő ablakban. Itt egy sakktáblaszerű négyzethálón kell elrendeznünk a kívánt módon a különítményben található egységeket. Mivel parancsnokunk (ha nem hős) nem túl ütőképes harcos, órá érdemes vigyázni, a többi egység elhelyezésekor pedig azok hatótávolságára kell figyelni. A játékban szerepet kapnak a hősök is, akik önálló karakterek, kiemelt képességekkel. Mint a klasszikus fantasyban megszokhattuk, egy 4-5 fős, hősökből álló kalandozócsapat könnyedén leszármolhat egy 15 egységből álló ellenséges csapatosttal. Hatékonyságukat tovább növelik a felvehető varázstárgyak is, amelyek egyedi képességeket kölcsönöznek az azt birtokló hősnek.

A harcban a fegyverek mellett jelentős szerep jut a varázslatoknak is. A mágia a játékban szférákra osztható, nevezetesen ötre, melyek a következők: Nap (tűzvarázslatok), Hold (védelem), Csillagok (feketemágia), Természet (gyógyítás) és Lélek (egyfajta keveréke a többinek). A varázslatok helyi birtokosa a papság, minden pap egy szférához tartozhat, és négy varázslata lehet. A papok idővel – és némi tapasztalattal, továbbá anyagi ráfordítással – főpappá válhatnak, akik hat varázslatot használhatnak majd. A játék meglehetősen sajátos manaforrást alkalmaz, ugyanis a varázslatokhoz szükséges energiához a piramis-templomokban végrehajtott emberáldozat árán jutunk. A rabszolga tehát némi rituális szivkvágással manaponttá alakítható – be kell valljam, minden ötletes stratégiai vonatkozás ellenére is kissé felkavaró megoldás.

Mivel a papi mágia meglehetősen



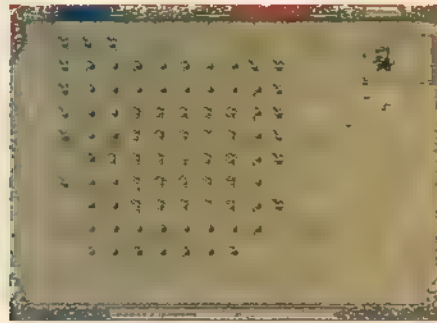
A pap örömtáncot jár az oltárnál, mert legalább 200 manapontot kaszál majd az egyház a 20-30 emberáldozatból.

A Theocracy valós idejű, 3D izometrikus nézetű, azaz klasszikus stratégia, azonban meglehetősen új szemlélettel, ahol a helyi, illetve globális fejlesztéssel és politikával is foglalkoznunk kell.

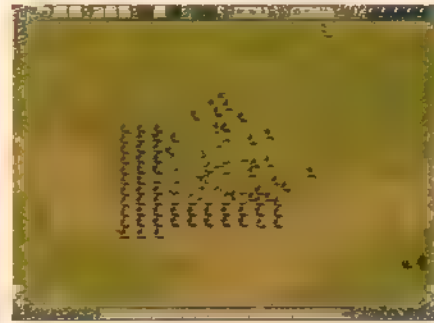
Csaták vagy csapás...



✓ Néhány küldetés előtt látványos 3D animáció repíti el a játékost a XIV. századi birodalmak korába, ahol a férfi még férfi volt, a vér nem vált vízzé, és úgy általában, azok bizony hősi idők voltak, nagy H-val.



✓ A csata kezdete előtt hatékonyabb sereggé csoportosíthatjuk katonáinkat, és a formációk kialakítására alkalmas ablakban olyan hadrendbe állíthatjuk őket, amit csak a legütőképesebbnek képzelünk.



✓ Jó néhány másodpercbe telik, mire minden mamlasz megtalálja a helyét, de miután a beállításoknak megfelelően összeállt seregünk, a formációt még a menetelés során is igyekszik megőrizni.



✗ Viszont már a csata első néhány pillanatában felborul a hadrend, mindenki megy, amerre lát, hatalmas a káosz, és nyugodtan konstatálhatjuk, hogy elvesztettük lényegi befolyásunkat az ütközetre.

A nagyszámú egységek mozgása és részvétele a csatákban szinte lehetetlenné teszi a papok és hősök kiválasztását és optimális használatát.

ütőképesség, a csaták alatt külön figyelmet kell majd fordítani az ellenség mágiahasználatának mielőbbi elnémitására.

Nem esett még szó a kereskedelemről, amely lámkaravánokkal történik a provinciák között. Az adott provinciában kell összeállítanunk a karavánt, majd a globális térképen indíthatjuk útra az árukkal megpakolt kereskedőket. Ez a lehetőség biztosítja, hogy a meglehetősen függetlenül működő provinciák között megteremtjük a kapcsolatot, specializálva a termelést az egyes területeken.

Mint látható, roppant szerteágazó a végrehajtandó tevékenységek köre, különösen akkor, ha tekintetbe vesszük, hogy egyszerre több provincián kell gondos kontrollt gyakorolnunk. A játék ugyan többféle segítséget is nyújt ehhez, például a harcokat – ha nem kívánjuk lejátszani őket – automatizálhatjuk. A másik segítséget a vezetők képzése jelenti. A provinciák élére közepes ráfordítással kormányzót nevezhetünk ki. Ezután elég lesz egy panelen beállítani a kívánt termelési és képzési paramétereket, a kormányzó mindent elintézt helyettünk. Ami viszont furcsa, hogy ehhez a tulajdonképpen kezelőfelületi segítséghez komoly forrásokat kell feláldoznunk a játékban. Sokkal szerencsésebb megoldás lett volna, ha a kormányzó működése legalább némi termelési vagy képzési pluszokkal járna, hiszen így a befektetett forrás nem a birodalmat, csak saját játékosai kényelmünket szolgálja. Hasonló a helyzet a kereskedelem automatizálásával is, itt is csak kezelési könnyebbséget kapunk a felhasznált forrásokért cserébe.

mindenképp tükrözi azt a figyelmet és odaadást, amellyel a játék készült: hangulatos nyitó animációval kezdődik a program, és egy-egy küldetés előtt is igényes 3D bejátszások segítik a hangulat megteremtését. A grafika a kis méretű figurák ellenére látványos, szépen kivitelezett az egységek animációja. A játékot CD minőségű, igényes zenei aláfestés teszi még teljesebbé, mely ugyan nem jellegzetesen dél-amerikai, inkább a fantasy csaták atmoszféráját idézi. Az első játék előtt kíváncságra utmutatást kaphatunk a program összes funkciójáról, az erre szolgáló, magyarázattal ellátott videók segítségével. Az oktató rész ugyan valamilyen angolul beszél, de a magyar feliratozással mindenki számára érthető és nagyon hasznos lesz.

A küldetések előtt szöveges útmutató vezet be a feladatot, részletesen kidolgozott kerettörténettel. Sajnos a provinciák neve mindenhol angol maradt, pedig az indiános hangzású nevek talán mindkét nyelvi verzióba jobban illettek volna.

Mikor belevágunk a tényleges játékba, érdemes alapos ismeretséget kötni a nézetekkel és a kezelőfelület elemeivel. A „kő alapú” felület, bár tetszetős, funkcionálisan nem minden szempontból az igazi. Az alsó státussor például, ahol egységeink neve jelenik meg, kisebb (14”) monitoron nehezen olvasható, mert a vésetet idéző szövegek szürkése kevésbé üt el a szürke háttértől. Ennél lényegesen fájóbb a provincia nézetben a minitérkép hiánya. Valahogy úgy megszoktuk már ezt a funkciót egyéb programokban, hogy kifejezetten kényelmetlen nélkül a nézetben

a navigáció. Különösen igaz ez azért, mert a térképek meglehetősen nagyok, sok egységünk lehet, és sokszor még a saját seregünk sem fér el egyszerre a képernyőn. A megoldás tehát az állandó váltogatás a madártávlat vagy stratégiai nézet és az egységeket megmutató normál nézet között, ami igen zavaró például csata során.

A harcok egyébként is nagyon körülményesek. Nehézkes az egyes önálló egységek kezelése, az első rohamkor teljesen felborulnak az eredetileg jól átgondolt formációk, és a csata egyszerű mészárszékévé válik. Az események sebességét ebben a nézetben nem tudjuk befolyásolni, pedig a lassítási lehetőség minden bizonnyal sokkal áttekinthetőbbé, játszhatóbbá tenné az ütközeteket. A nagyszámú egységek mozgása és részvétele a csatákban szinte lehetetlenné teszi a papok és hősök kiválasztását és optimális használatát. Mivel a figurák egyébként sem túl nagyok, külön tehetséget igényel például a papok vagy felderítők kiválasztása a nagy összecsapások alatt, különösen kisebb monitoron. A helyzetre megoldást kínálhat a jól átgondolt csoportokba szervezés és a számtalan gyorsbillentyű-kombináció kiterjedt használata, de ezek megtanulása és begyakorlása mindenképp időigényes művelet.

A programban speciális szerep jut az erdőknek. Újításként itt az erdő nemcsak faalapanyag, hanem komoly stratégiai szereppel bíró terület. Az egységek ezeken is átkelhetnek, bár lassabban, mint a nyílt terepen. Rajtaütésekre is kiváló lehetőséget biztosít, mert az itt rejtőző egységeket sokkal nehezebben veszi észre az ellenség. Az erdőben kószáló egységeket egymással megegyező zászlók jelzik, így előlünk is elég hatékonyan elrejtőznek, csak akkor tudjuk meg, hogy ki is van a fák között, ha rákattintva az egységre, a neve megjelenik a státussorban –

ez saját katonáink mozgatásánál meglehetősen zavaró.

Az utolsó kényelmetlenség a statisztikák, kimutatások megvalósításával kapcsolatos. Provincia szinten minden információról jó áttekintő képernyőt kaphatunk, de nincs lehetőség az összes provincia együttes adatainak megjelenítésére, azaz sohasem tudhatjuk, hogy is áll forrásokkal birodalmunk egésze. Ez pedig jó támpont lehetne a termelés pontosabb összehangolásához és a kereskedelem megszervezéséhez is.

Fontos még, hogy a játék közepes konfiguráción is nagyon jól fut, nagyszámú egységgel rendelkező provincia esetén sem lassul le a játékmenet, nem voltak stabilitási és hardveres ütközési problémák sem.

Ha a fentebb részletezett apróbb-nagyobb kényelmetlenségeken némi gyakorlással felül tudunk emelkedni, egy kellemesen összetett, látványos stratégiai játék a végeredmény, ahol a hosszú távú tervezés és a törzsek közötti diplomácia sokkal fontosabb lehet, mint az egérvágtatás sebessége.

PCF



Ez az a bizonyos madártávlat nézet, ahol még eséllyel áttekinthetjük a térképet és az épületek is felismerhetők.

Az elmélet és gyakorlat találkozása

A játékmenet bemutatása után mindenképp szót kell ejtenünk a megvalósításról is, amely téren a játék számos ötlet felvonultatása mellett azért hagy némi kívánnivalót. Az első benyomás

Theocracy

5 990 Ft

Philos Laboratories (1) 358 1898

www.theocracy.com

Min. csatl. sz.: P233, 64Mb

Min. tároló: PII, 128Mb

Naptár

Age Of Empires 2

90%

Pharaoh

90%

Settlers 3

87%

Age Of Empires

84%

Theocracy

Pro és kontra

✓ Eredeti ötletek

✓ Hangulatos animációk

✓ Windows/Linux verzió

✓ Minitérkép hiánya

✗ Apróbb kényelmetlenségek

Vélemény

83%

Triple Play 2001

Van-e szebb és jobb, mint egy szilaj labdajáték? Az álmok földjére is ezt képzeljük magunk elé.

AMI AZT ILLETI, AZ EA KEZD BOSSZANTANI bennünket. Évről évre türelmetlenül várjuk a játékaik megjelenését, és egy ideje folyamatosan csalódunk bennük. No, nem mintha vackokat árulnának. Attól azért távol állnak. Arról van szó, hogy ugyanazt a játékot kétszer is el akarják adni.

A *Triple Play 2001* esetében is ez történik. Mereven ragaszkodik az egy évvel ezelőtti mintához, és szinte semmi különbséget nem találsz a kettő között. Jó, jó, a szemfülek talán észreveszik, hogy nem a Tiger Stadionban vagyunk, de ez csak annak a ténynek köszönhető,



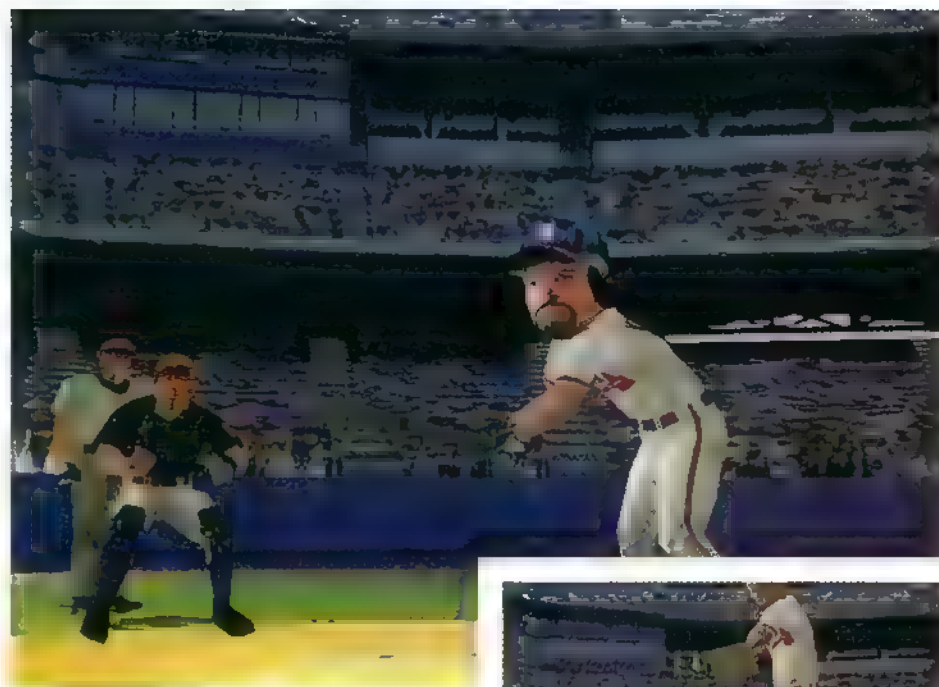
Ez itt egy középkori kastély. Ha nekiütöd a labdát, darabokra esik. Mindez egy vásott kőlyök izlésére vall. Nekünk túl dedós.

hogy Detroitnak van egy új sportcsarnoka, ám magában a játékban semmi egetverő újdonságot nem találtunk.

Tovább kutakodva némi kozmetikázást azért felfedeztünk: az ütések erősségének beállítását, egy új hazafutás-módot és a játékosok kiválasztásának javított technikáját. Ezekkel bármilyen örült ötletet megvalósíthatsz, nagyon jópofa muri, de ettől még a *Triple Play* éppolyan felszínes marad, mint amilyen tavaly volt.

Az ütőkezelés szinte riasztóan egyszerű – három gomb közül válassz egyet, nyomd meg, és már repül is a labda. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de minket a kilencvenes évek elejének már-már archaikus kezelőrendszerére emlékeztet. Természetesen nem a kitűnő kezelőrendszerű *Microsoft Baseball* egy patchéről van szó, amely a *Triple Play* legközelebbi konkurense.

A suta kezelőrendszer ellenére a *Triple Play* jó buli, és nem csak azért, mert kellemes baseballt ígér. Ha olyan fanatikus vagy, hogy képes vagy egy komolyabb ligamérkőzés miatt hajnalig fennmaradni, akkor feltétlenül értékelni fogod az érzékeny (de egyszerű) kezelő-



A program egyik „erénye”, hogy a játékosok nagyfejűek...

rendszert és az ügyes MI-t.

Azt azonban ne feledd, hogy a *Triple Play 2001* nem áll egyedül. Szorosan a *Microsoft Baseball* sarkában liheg, sőt bizonyos tekintetben el is éri azt. **PCF**



...amitől a testük sem marad el. Az ütők mérete viszont maradt a régi, ezért úgy néznek ki, mintha borsót ütögetnének szívószállal.

Triple Play 2001

Electronic Arts (1) 351 3078
www.ea.com

Ha csak épp: P200, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII, 64Mb, joystick

Pro és kontra

- ✓ Jó, kemény ütések
- ✓ Bónuszokat tartalmaz
- ✓ Nagyszerű, ha érdekel
- ✗ Kevés újítás a tavalyhoz képest
- ✗ Nem való mindenkinek

Vélemény

70%

NASCAR 2000



Nem a mi tisztünk eldönteni, hogy mi tetszik az amerikaiaknak, de a mi izlésünknek megfelelőbb lenne egy normális rally e helyett a tojás alakú izében való rohangászás helyett.



A NASCAR szabályai szerint – padlógázzal körözünk, amíg ki nem fogyunk a benzinből.

KIGÚNYOLHATSZ MINKET, HA AKARSZ, DE nagy kedvelői vagyunk a birkózásnak. Ha mostanában figyelted a birkózás-bajnokságokat, feltűnhetett egy alaposan olajozott testű fickó, bizonyos Hardcore Holly nevű versenyző, aki sorra kiütötte az ellenfeleit. Mégis mi köze van ennek a cserzett bőrű izomembernek a NASCAR-hoz? Nos, feltehetően azzal a Thurman 'Sparky' Plugg-gal állunk szemben, aki álruhában birkózás-bajnokságokat nyer, eredetileg pedig tapasztalt NASCAR-versenyző. Szóval, hogy kerül a macska a levesbe, akarom mondani a birkózó az autós játékba? Hát, ez a Sparky Plugg egy seggfej alak.. Azt hiszem, ezzel mindent elmondtam.

Térjünk át az autókra: érdekesen lebegnek. Nem a *Vissza a jövőbe* módján, mert ez abszurd lenne, hanem mintha légpárnán siklanának. És mintha ez nem lenne elég, úgy néznek ki, mint a gördeszkára szerelt krumplisládák.

A NASCAR lényege: soha véget nem érő száguldozás egy ovális pályán. Az amerikaiak imádják, mi azonban kevés vonzerőt találunk ebben a szédültes versenyben. Arra a következtetésre jutottunk a játék alapján, hogy a NASCAR tökéletesen értelmetlen sport,

NASCAR Timing - Race		
Pos	Driver	Time Diff
1	A. H. H. H.	00:00:00
2	B. H. H. H.	+0:00:01
3	C. H. H. H.	+0:00:02
4	D. H. H. H.	+0:00:03
5	E. H. H. H.	+0:00:04
6	F. H. H. H.	+0:00:05
7	G. H. H. H.	+0:00:06
8	H. H. H. H.	+0:00:07
9	I. H. H. H.	+0:00:08
10	J. H. H. H.	+0:00:09
11	K. H. H. H.	+0:00:10
12	L. H. H. H.	+0:00:11
13	M. H. H. H.	+0:00:12
14	N. H. H. H.	+0:00:13
15	O. H. H. H.	+0:00:14
16	P. H. H. H.	+0:00:15
17	Q. H. H. H.	+0:00:16
18	R. H. H. H.	+0:00:17
19	S. H. H. H.	+0:00:18
20	T. H. H. H.	+0:00:19
21	U. H. H. H.	+0:00:20
22	V. H. H. H.	+0:00:21
23	W. H. H. H.	+0:00:22
24	X. H. H. H.	+0:00:23
25	Y. H. H. H.	+0:00:24
26	Z. H. H. H.	+0:00:25

A sok statisztika is azt bizonyítja, hogy a NASCAR egy igazi amerikai játék.

amelyben lebegő krumplisládák köröznek a pályán. Semmi pozitívum? Nos, próbálj meg a menetiránnyal szemben autózni, és mindent megcélozni, ami az utadba kerül. Ez – legalábbis átmenetileg – biztos felüdülést jelent.

A Papyrus *NASCAR Racing 3*-ja ennél valamivel élvezetesebb, és a mostanában bejelentett negyedik változat még inkább el fogja homályosítani. Így a *Nascar 2000* egy közepes kísérlet marad, ami nem képes kielégíteni az autóversenyzős játékokkal szemben támasztott igényeinket. A fejlesztőknek keményebben kellene dolgozniuk. **PCF**

NASCAR 2000

Electronic Arts (1) 351 3078
www.ea.com

Ha csak épp: P300, 32Mb, 3D gyorsító
Ha tényleg: PIII, 64Mb, kormánykerék

Pro és kontra

- ✓ Piszok gyors
- ✓ Jó, kemény versenyek
- ✗ Dögunalmas
- ✗ Zavaros grafika
- ✗ Kevés élet

Vélemény

48%

PCFormat

A sokoldalú PC magazin

Turkáló

Munkatársunk – tökéletes alkalmatlansága miatt – képtelen volt átmenni az autóvezetői vizsgán, ezért behajtotta rajtunk a buszjegy árát, és inkább leült az autós játékok elé. De ebbe is belebukott. A szerencsétlen.

Network Q RAC Rally

Crucial Entertainment 1999 Ft www.crucialentertainment.com (1) 359 0576

Nilvánvaló, hogy a rallys játékok az erős és edzett gyomruknak valók. Alan Partridge-hoz hasonlóan, aki a *The Day Today*-ben egy női rallyversenyzővel száguldozott, mi sem lennénk képesek semmi említésre méltóra, miközben 80 km/órás tempóban szóránánk a kavicsokat a murvás pályán. De nem is okoznánk olyan halálfélelmet, mint Colin McRae, Tommi Makinen vagy a többi kedvencünk a játékokban.

Ahogy arra egy hároméves játék esetén számítani lehet, a *Network Q* alapjai meglehetősen szerények: a pályák jórészt fákkal szegélyezett folyo-



Előzhetsz annyit, amennyit csak akarsz. Egyedül az idő az, ami számít.

sók, de legalább az egyszerű textúrák és tájképek nem vonják el a figyelmet. Fantasztikus viszont, hogy sokkal gyorsabb, mint a legtöbb mai rallys játék, és sokkal nyugodtabban lehet vezetni, mint a *Colin McRae*-ben valaha is. Azonban – és ez lényeges – mégsem lehet kiemelkedően jól játszani.

Az alap engine hiányosságai rendszeresen kiütözköznek. A kanyarok bevétele például sokszor komoly gondot okoz. Úgy hanykolódsz a pálya két oldalán lévő korlátok között, mint egy pityókás gördeszkázó majom.

Az arcade stílus ebben a gyors tempójú versenyben kellemesnek tűnik az első néhány menetben, de hamarosan elviselhetetlenné válik, és előbb-utóbb az örületbe kerget. (Gondoljunk csak a PCF szerkesztőjére, hogy mit művel péntek délután 6 óra és szombat délelőtt 10 óra között.)

Am a játék uralása hamarosan bőséges szórakozást nyújt. Nem igaz?

PC Format vélemény 69%

International Rally Championship

Crucial Entertainment

www.crucialentertainment.com

(1) 359 0576

N a tessék! Nézze meg az ember! Ez nem az imént tesztelt *Network Q*? Nem, de a tévedés megbocsátható, mivel a jelenetek a megtévesztésig hasonlítanak egymásra. Ami persze nem véletlen, hiszen mindkettő azonos motorra épül, jóllehet itt alaposan fel van turbózva. Emiatt aztán az ára kétszer akkora. De hát a teljesen hasonló játék megéri ezt a különbséget?

Nos, ez attól függ. Ha a szavakkal akarnánk játszani: talán, esetleg vagy netalántán. Mindenesetre ez jobb játék, de nem annyira, hogy indokolt lenne ez az árkülönbség. Először is a játék stílusa feszesebb lett, és jobban közelít egy igazi rallys játékhoz, mint az előző változat. Jóllehet még mindig nem ér a *Colin McRae* nyomába, de a grafika sokat fejlődött és a küzdelem is kiegyenlítettebb. Az egyes nehézségi szinteket is pontosan választották meg, és a játék



Kár ezért az egy poligonnal megrajzolt vizesésért, de most legalább tudod, hogy mi akart lenni.



Hugh Scully sose volt a legjobb sofőr. Még ódivatú barátait sem sikerült lenyűgöznie csigatempójával vagy a lökhárítójára ragasztott időtlen reklámjaival.

szerkezete is nagyot lépett előre. Még mindig alaposan meg kell izzadnod a győzelemért, de azért legalább egy kicsivel több esélyed van erre, mint a *Network Q RAC Rally*-ban. Ha teljesen őszinték akarunk lenni, ez az egyetlen, amiért előnyben részesítenénk. De ekkor újra eszünkbe jut a kétszeres ár, és emiatt nem tudjuk teljes szívből ajánlani. Noha egy-két dolog jobb benne, azért ez mégis ugyanaz a játék, a különböző pályák ellenére is. De hát, ahogyan az ízlések és pofonok, a vezetési stílusok is különbözőek. Egyedül, vagy az osztott képernyőn. Egészségedre!

PC Format Vélemény 69%



Röviddel azután, hogy ez a kép készült, Hugh Scully ismét az út mellett találta magát, égnék meredő kerekekkel.

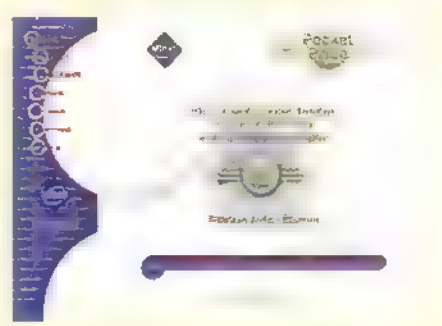
Mit láttunk még ebben a hónapban?

A Midas Interactive, amely utolérhetetlen a superolcsó programok piacán, rengeteg szoftvert kínál Pocket Price 3D jelszó alatt. Nézzük először a *Chomper 3D*-t, amely az arcade stílusú klasszikus *Pacman 3D*-s újjászületése. Ha szívesen száguldozol rosszul ábrázolt környezetben, akkor a program megvásárlása helyett inkább es-ténként a helyi nagyágyúkkal tedd ugyanezt. Persze drogok nélkül. A következő *Evel Knievel*, aki nem más,

mint az örült szuperhősnek mondott régi motoros. Méltó társa a hasonló kvalitású *Superbike Challenge*-nek, amelyet testvérével, a *Grand Prix Challenge* játékkal együtt túlzás nélkül tartunk egyszerűen szemétnak. Másrészről a *Fishing USA* szintén lehetne szemét, de mivel ez egy pecázós játék, hát egyszerűen briliáns.

A végére hagytuk a lövöldözős játékokat: a *Xenic* grafikája történetesen egészen jó; a *Genocide* rémesen emlé-

keztet az *Abuse* és az *Alien Breed* szoftverekre; a *Dark Angel*, amelyre kár volt CD-t pazarolni; végül a kiváló című *Race to Galamox* lövöldözős verseny. És ne feledkezzünk meg az igazán borzasztó *Deer Hunter*-klónról sem, amelynek még a címe is majdnem ugyanaz: *Deer Hunt*. Hurrá!



A Pocket Price honlapja minden igényt kielégít.

A sokoldalú PC magazin

PCFormat Tippek & Taktikák

Kezded kicsit unni a szörnyű sok fémet? Problémáid vannak a pusztító ellenséges robotok területének lerohanásával? Akkor kövesd praktikus tippjeinket, és győzd le az ellenséget.

Metal Fatigue

Take 2 (1) 228 1500
www.metalFatigue.com
Ismerető: PCF8 Vélemény: 88%

Segíthet a bázis megvédelmezésben

MIVEL NAGYON SOK különböző elemből áll össze, a *Metal Fatigue* olyan stratégiai játék, amit hihetetlenül nehéz tökéletesen elsajátítani. Ha azonban jól rakjuk le az alapokat és gyakorlunk néhány órát, hamarosan elég tudást és tapasztalatot gyűjtünk össze ahhoz, hogy kemény játékosá váljunk – ha nem is érjük el a Jedi mesterek szintjét.

A truck a trükk?

A siker kulcsát a tervezés és a gyors cselekvés jelenti. Tehát amikor új pályát kezdünk, használjuk ki az építkezési időt, és rakjunk le annyi létfontosságú épületet, amennyit csak bírunk – néhány cryo farmot, a hatalmas Combóhadserg felállításához szükséges létesítményeket és egy járműgyárat. Amikor eldöntjük, mit hova helyezünk, mérjük fel alaposan a terepet, vegyük számításba a természetes védővonalak nyújtotta előnyöket és használjuk ki őket. Az építkezési időszak befejezéseként készítsünk egy drill truckot és minél több hover truckot, hogy azonnal nekiláthassanak a létfontosságú láva kibányászásának. A *Metal Fatigue* sikeres abszolválásához elengedhetetlen

a bőséges hover truck-utánpótlás, mivel az építkezéstől a javításon át a lávabányászattig mindent ezek csinálnak. Vagyis teljesen mindegy, hány hover truckunk van, mindig akad számukra tennivaló, és ez a bázisunk prosperálásának alapja.

Mélyen a föld alá

Ugyancsak alapvető fontosságú minél előbb megvetni a lábunkat a föld alatt, és valamiféle bázist létrehozni. A földközeli pályát nyugodtan elfelejthetjük – ennek a zónának csak később lesz jelentősége, és akkor is csak minimális mértékben befolyásolja az eseményeket. Egy jól megerősített föld alatti bázisra nehéz betörni, ráadásul a mélyben rengeteg értékes láva rejtőzik. Tehát amint szert teszünk egy bányafelvonóra, küldjünk le egy drill truckot és néhány hover truckot felderítőnek. Ezután a drill truckkal keressünk egy megfelelő helyet (lehetőleg egy nagy magmakamra mellett) és építsünk egy járműgyárat, ami folyamatosan ontja majd a tankokat. Néhány mozgatható fal és behatoláserőztető pózna sem árt. A mélység felderítésének folytatásával és egy-két további fal elhelyezésével föld alatti fészünk kezd rengeteg egységgel felszerelt lávagyárrá átalakulni. A felszínen ezalatt nagyjából ugyanezt kell végigcsinálnunk – összerakni egy rakás támadásra kész egységet, és nekilátni a létfontosságú Combóhadserg felállításához

szükséges alkatrészek legyártásának.

Combótra fel!

Ha sikerült zökkenőmentes készpénz-utánpótlásra szert tenni, nem lesz túl nehéz a mindenféle trükkös fegyverrel felszerelt Combókból álló ütőképes sereg megteremtése. Először vegyük meg azokat az alkatrészeket, amiket még megengedhetünk magunknak, és fél szemmel figyeljük az ellenfeleket, hátha menet közben elhagynak valamit. Az alapszintű karok megvásárlására viszont ne pazaroljuk az időt – semmi hasznuk sincs, ha nincsenek felszerelve fegyverekkel. Amennyiben az éppen aktuális küldetésben életben kell tartanunk néhány Combót legénységét, ügyeljünk arra, hogy messziről elkerüljük a harcot. Rakjunk azért össze nekik egy kényelmes robotot, de azonnal rejtjük el a gé-

„Gyerünk, kapitány, löjük ki a lábát!”





„Mozdulj, vagy fejbe vaglak a fejszémmel!”

pet a bázisunk egyik sötét zugában, és a harcot bizzuk a többi Combokra. Ezzel a módszerrel nagy valószínű-

séggel nem bukjuk el a küldetést pusztán az értékes kezelőszemélyzettel kapcsolatos jelentéktelen taktikázás miatt. A taktikára rátérve: támadáshoz érdemes csoportba gyűjteni az egységeket. A stratégiai játékok többségéhez hasonlóan a jó öreg tankroham taktika (építs egy csomó

harcocsi és küldd rá őket egyenesen az ellenség bázisára, remélve, hogy túlerejükkel legyűrjük az ellenállást) itt is beválik. Használjuk kombinálva a Combotokat a tankokkal és a többi kis-méretű tüzérségi csapattal, amikor egyenesen az ellenség torkánál ugrunk. Amikor azonban a bázisuk lerohanására kerül a sor, először a Combotokat vessük be – lehetőleg minél gyorsabban – a mozgatható falak szétrombolására, mert a védőrendszer alaposan megtizedelheti támadóinkat, ha nem iktatjuk ki idejekorán. Miután túljutottunk az elsődleges védő-

vonalon, essünk neki azoknak az épületeknek, amelyekben az ellenfél harci egységeit készítik. Vagyis szabaduljunk meg az utunkba eső járműgyárhoztól és a Combotokat előállító létesítményektől, ezután pedig forduljunk az anyagátalakító ellen. Ha ezt is sikerül kiiktatni, az ellenség gyorsan megadja magát.

A bázisok elleni sikeres támadás azonban nagyon gondos tervezést, és türelmes előkészítést igényel, tehát kifizetődő egyszerre minél több irányból roharni, a föld alatt és a felszínen is, harci egységek kellemes gyűjteményével. Nyo-

muljunk rájuk 20-30 válogatott géppel, minden létező örült irányból – általában ez az út vezet a sikerhez. Ha kitartóan haladsz rajta, hamarosan a csúcson leszel, és minden ellened forduló meggondolatlanul megmutathatod, hogy olajozottan működő harci gépezetteddel összehasonlítva a serege kb. annyit ér, mint az ij és a nyíl a villámlás ellen.

Szóval sok szerencsét, és fő a nyugalom. Tanuld meg, hogyan illeszkednek egymáshoz egy tökéletesen működő bázis fogaskerekei, építsd szorgalmasan a tankokat, és minden rendben lesz. PCF



A hover truckok egy pillanatig sem pihenhetnek. Használhatók építésre, javításra vagy lávakitermelésre – a lényeg az, hogy mindig csináljanak valamit.



Ha egyszerre több hover truckot utasítunk egy épület felhúzására, sokkal gyorsabban elkészülnek, mint ha csak egy gépnek adtuk volna ki a parancsot.



A játékban nagyszerűen működik a jó öreg tankroham taktika, szóval gyűjts össze egy csomó egységet és zúzd szét az ellenfelet.



„Hát, jó összefutni veled, öreg harcos. Mikor is találkoztunk utoljára? A XV. Xaragi csatában?”

Játékkoldal – The Guardian of Darkness special

A sötét erők fékentartása, visszaűzése a saját világukba nem egyszerű feladat – még a harcedzett játékosokat is megizzaszthatja...

A PCF 8. SZÁMÁNAK CD-MELLÉKLETÉN szereplő program, a Cryo misztikus játéka több olvasónak is alapos fejtörést okozott. A most következőkben részletesen bemutatjuk a program „filozófiáját” és ennek fényében az első szint végigjátszását is.

Először is néhány általános alapelv: főszereplőnk Ekna szerzetes, többféle mágikus képességgel. Rendelkezik varázskönyvvel, és egy hátzissákkal is a szükséges tárgyak összegyűjtéséhez. Beszélgethet a különböző szereplőkkel, harcolni pedig varázslatokkal (később felvehető mágikus fegyverekkel is) tud.

A varázslatok két nagy csoportba sorolhatók, az első a „Warrior”, a Harcos osztály. Ide tartozik minden pozitív energiát áramoltató varázslat, mint a támadó mágiák és néhány speciális varázslat. A „Medium” osztály mágiái nem harccentrikusak, inkább információgyűjtésre valók. Mindkét osztályból rendelkezünk egy kiválasztott varázslattal, ezek a képernyő alsó részén kiírva jelennek meg. Ha a Warrior varázslat megidézése gombot megnyomjuk (alapértelmezésben „Q”), a bal oldali mágiát idézzük meg, a Medium aktiválására szolgáló „A”-val pedig a jobb oldalt. A varázslatok között lépkedhetünk is, a Warrior varázslat váltására a „W”, a Medium váltására az „S” használatos. A varázslatok alatt szerepel azok manaigénye, továbbá a nevek fölött találjuk feltüntetve az összes rendelkezésre álló manapont számát is. A mana a játékban előrehaladva, új termeket felderítve nő, mágiahasználatkor természetesen fogy. Nagyobb mennyiségű manához jutunk egy szint befejezésekor, a későbbiekben pedig mágikus csomópontokból is feltölthetjük manaszintünket, az erre szolgáló varázslat segítségével.

Ahhoz, hogy átnézhessük a rendelkezésünkre álló varázslatokat, meg kell nyitnunk a varázskönyvünket (alapértelmezésben az „E” lenyomásával). Itt lehetőségünk van újabb varázslatok megvásárlására is, az árat manapontban kell kifizetnünk. A vásárlás folyamata nagyon egyszerű, csak a megszerzendő varázslatra kell állnunk, majd az Enter leütésével megvehetjük azt – a mana természetesen levonásra kerül. Mivel a játék során érdemes takarékoskodni a manával, csak olyan varázslatot vegyünk meg, amelyre valóban szükség-

günk van.

Vásárolni nemcsak új varázslatokat tudunk, hanem a régebbiekből is vehetünk magasabb szintűeket. Ez nagyobb sebzést vagy a későbbiekben hatékonyabb gyógyítást eredményezhet. A magasabb szintű varázslatok mana-költsége is nagyobb, így az első pályán nem érdemes egy mágikus képesség jelentős fejlesztésébe sem befogni, mert használni még nem nagyon fog, de a manapont-igény jelentős. Azt, hogy egy varázslatból hány erősségi fok létezik, a varázskönyvben nézhetjük meg. Itt minden varázslat mellett számokat találunk. Az első azt jelzi, hogy melyik a legmagasabb megtanult szint az adott kategóriából. A második szám azt mutatja meg, milyen fokozat érhető el maximálisan az adott varázslatból. Ha az első helyen nullás érték szerepel, az azt jelzi, hogy a varázslat elérhető és megvásárolható, de még egy formával sem rendelkezünk belőle. Az egyes az alapszint, a növekedés pedig értelemszerűen magasabb szintet, nagyobb hatóerőt jelent.

Azzal, hogy egy varázslatot továbbfejlesztünk, nem vessz el a gyengébb forma használhatósága sem. Ez azért nagyon fontos, mert a magasabb szintű varázslatoknak nemcsak megvásárlása, de használata is több manapontot emészt fel. Az egyes varázslatok manaigénye, mint azt már láttuk, a főképernyő alsó részén, a varázslat alatt szerepel. A varázslat erősségi szintje a név előtt látható, ezt a „+” és „-” gombok lenyomásával változtathatjuk meg. Így lehetőségünk van spórolni a manapontokkal, ha egy ellenfél ellen elég a varázslat gyengébb formájának alkalmazása is.

Amit még tudnunk kell a történetbe kapcsolódás előtt, az a tárgylista avagy hátzissák használata. Ha utunk során felvehető tárgyat találunk, azt az Enter lenyomásával vihetjük magunkkal. Az „I”-t lenyomva nézhetjük meg a hátzissák tartalmát, itt a tárgyak neve is elolvasható. Ha egy tárgyat használni szeretnénk, álljunk rá a kurzorral, majd nyomjuk meg az Entert. Látható, hogy a tárgy a képernyő bal alsó részén megjelenik, jelezve, hogy a kezünkben tartjuk. Ezt az Enter megnyomásával használhatjuk fel – így odaadhatjuk valakinek, vagy letehetjük a földre.

Már csak egy dolog maradt, az élet-erő. Ez nincs számosítva, a képernyő al-



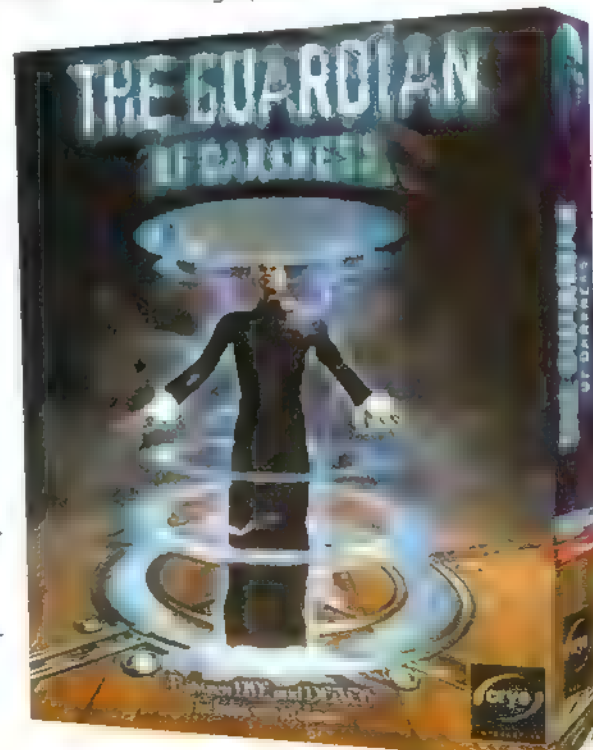
Itt látható minden tudás forrása, a varázskönyv. A felsorolt varázslatok mellett az első, apróbetűs szám a következő vásárláshoz szükséges manapont-igény, a második az aktuális szint (0 esetén még egy ilyen varázslatunk sincs), a harmadik szám pedig a lehetséges maximális szint.

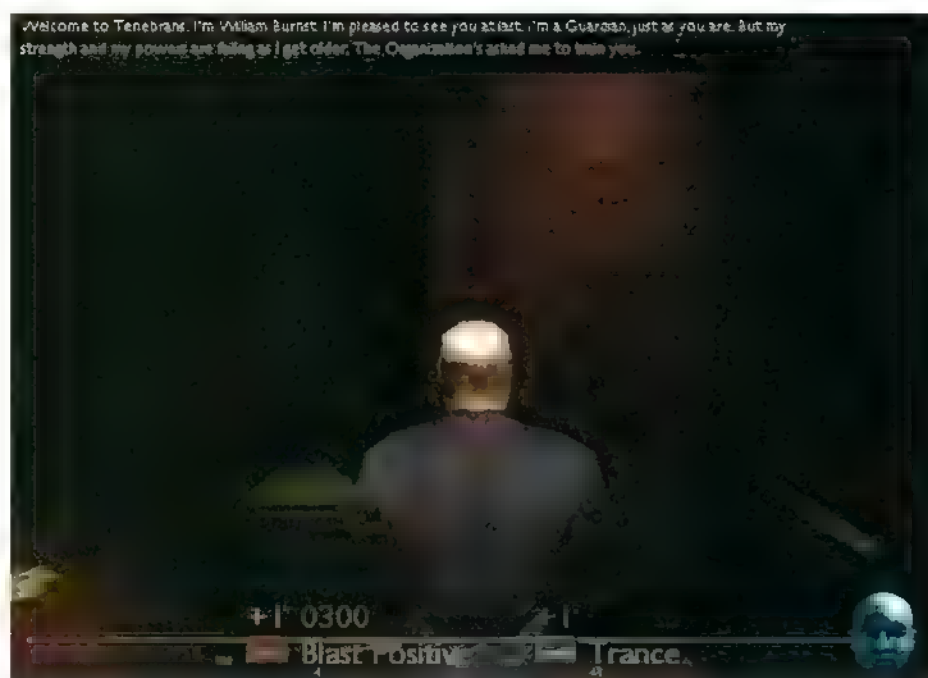
só részén látható fej kékségének csökkenése jelzi, ha életerőnk fogyóban van. Érdemes ezt alaposan szemmel tartani, mert az első szinten még nem áll rendelkezésünkre gyógyítás varázslat a sebek eltüntetésére.

Ennyi bevezető után maga a sztori: az előtörténet a 8. számban ott ér véget, hogy felszólítanak, álljunk a fény alá Eknával, a szerzetessel, a következő küldetés céljainak megismeréséhez. Kiderül, hogy egy múzeumban kell utánajárnunk a misztikus eseményeknek, majd a titokzatos jelenségek megismerése után elűzni a gonoszt. Feladatunkban nem leszünk egyedül, egy idősebb társunk tanácsadóként velünk tart.

A múzeumba lépve az előcsarnokban keressük meg a kiállítást bemutató füzetet, ezt felvéve térkép áll majd a rendelkezésünkre. A múzeum két szintből áll, egy felső kiállítási részlegről és egy föld alatti raktárból és könyvtárból. Elsőként nézzük végig a fenti szobákat, melyek a hallból nyílnak. Kísérőnk leáll majd a könyvtárban, onnan egyedül folytatjuk a felderítést. Menjünk le a lépcsőn az alsó szintre, és az archivumban keressük meg a professzornőt. Vele elbeszélgetve kiderül, hogy a múzeum nemrégiben új tárgyakat kapott, melyek lent találhatók a raktárban. Arról is beszámol, hogy a legtöbb kulcs Trevornál, a kurátornál található. Ebben a teremben felvehetünk egy listát is a beérkezett tárgyakról (Stocklist). A lista felvételekor társunk

üzen, hogy ezt mutassuk meg Trevornak is, mert az elemző számítógép talált valamit. Ha kijövünk az archivumból, folytassuk utunkat a szemben található ajtóhoz. Ez egy kisebb iroda, az asztalon találhatunk egy kulcsot – vegyük is fel. Ennek birtokában menjünk át az utolsó helyiségbe ezen a szinten, amely maga a raktár. Itt gondosan körbenézve feltűnhet, hogy két ládán zár található. Az egyiket már ki is tudjuk nyitni a birtokunkban lévő kulcs használatával. Mikor a láda kinyílik, találhatunk benne egy relikviát, ezt vegyük fel. A másik zárral rendelkező láda egyelőre nem nyitható, ehhez még kulcsot kell szereznünk. Menjünk vissza a földszintre, és a lépcsőházból nyíló díszes irodában keressük meg Trevort. Vele is beszéljünk – először nem túl barátságos, mi

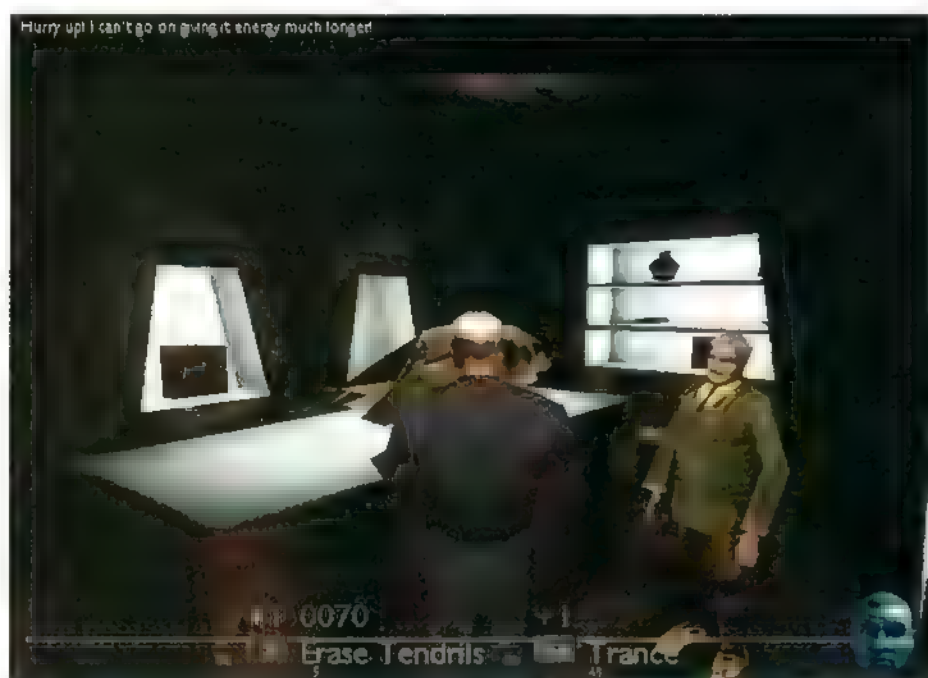




Történetünk kezdetét veszi, ebben a búskomor szobában kell végigállnunk az eligazítást a reflektor alatt.



A raktár kirablása jelen esetben emberbaráti cselekedetnek számít: ezekre a bezárt ládákra fókuszáljunk.



Miután jól elbeszélgettünk a halott múmiával, keressük meg az említett tárgyakat. Öreg barátunk sokat segít, csak áll és állandóan sürget. Kösz.



Az utolsó simítások az első pálya befejezésekor: már csak egy darab hiányzik a teljességhez.

több, szkeptikus tevékenységünkkel kapcsolatban, de ha megmutatjuk neki a Stocklistet, még egy kulccsal is megajándékoz. Keressük meg megint társunkat, aki továbbra is a könyvek között mulatja az időt. Ha beszélünk vele, kifejti, hogy szerinte a múmia – a fő kiállítási darab – a gondok forrása. Még egy könyvet is a kezünkbe nyom, amelyet a professzornőnek kellene megmutatni. Ha már úgyis vissza kell mennünk az alagsorba, látogassuk meg ismét a raktárt, és a kulcs segítségével gyűjtünk be még egy relikviát. Ezután vigyük át a könyvet a professzornőnek, aki most a kis irodában lesz. Ha szerencsénk van, még időben érünk ide, mielőtt elszabadul a pokol. Adjuk át neki a könyvet, mire gazdagabbak leszünk némi információval. Ha a misztikus entitások támadása már megkezdődött, szegény muzeológusunk kicsit hisztis lesz, és nem foglalkozik majd a könyvvel.

Ha a támadás megkezdődött, ezt mindenki észreveszi majd, ugyanis a termekben elszabadulnak a furcsa, piros izéket lödöző „kráterek” a falon. Ezeket az Erase Tendrils nevű varázslattal tudjuk elpusztítani. Ha véletlenül hozzáérünk egy-egy kiállított tárgyhöz,

azok „életre kelnek”, és egy másik varázslattal, a Positive Blasttal tudjuk megfegyelmézni őket. Természetesen lövedékeiktől fog az életerőnk, és minden varázslat manapontot emészt fel, így takarékosan kell harcolnunk, vigyázva, hogy közben azért életben is maradjunk.

Ha visszamegyünk társunkhoz a könyvtárba, ő azt mondja, keressük meg a múmia termét, minden bizonytalanság ott lesz a forrás. Menjünk is át oda, ő ott vár majd. A szoba azonban békés, ez nem lehet a gondok okozója. Az öreg tanácsára hajtsunk végre egy Trance varázslatot a múmiánál, így megidézve annak lelkét talán választ kaphatunk a rejtélyre. A Trance hatására a múmia valóban életre kel, de mondanója befejezése előtt elfogy az energiája. Mágiával adhatunk neki, mint ahogy erre felszólítást is kapunk. A varázskönyvből tanuljuk meg a Send varázslatot (energiaátadás) és használjuk a múmián. Erre elbeszéli, hogy annak idején egy nagy rituálé végrehajtása közben rászakadt a barlang, és a varázslat azóta sem lett befejezve. Ehhez össze kell rakni három tárgyat, nevezetesen két relikviát

és a szobában található maszkot, ez majd megszünteti a furcsa jelenségeket. Keressük meg a maszkot (az egyik kiállító vitrinben lesz, a múmia mellett), és a három tárgy birtokában menjünk át az áldozati oltárra (Sacrificial altar) rejtő terembe. A támadó izék lelövöldözése után tegyük rá a tárgyakat az oltárra, és a gondoknak meg kellene oldódnuk... de nem. A váza alakú relikvia nem passzol, nem használható az oltáron. A megoldás a kiállított tárgyak között keresendő, és igen gyors szaladást igényel majd. Keressünk egy ugyanolyan formájú relikviát a kiállítótermekben, mint amilyen a jól használható, kígyófej alakú volt. Egy vitrinben lesz, együtt két olyan tárggyal, ami feltámadt és lövöldöz ránk. A kígyófej-relikviát fel kell vennünk és visszavinni az oltárra. Ha sikerült a dolog, a maszk a múmia varázslata hatására egyesül, és

sikeresen befejeztük az első küldetést...

A történet szerint a múzeum megmenekült és egy új, nagy értékű kiállítási tárggyal lett gazdagabb. Az eligazító terembe visszakérülve láthatjuk, hogy a jól végzett munka meghozta gyümölcsét. A harcban elvesztett manapontok újra feltöltődnek, így felkészülten állhatunk neki a következő küldetésnek. Újdonság, hogy a mana alapú varázslatok mellett új lehetőségekkel is bővül eszköztárunk – vagy inkább fegyvertárunk. A terem sarkában felfelvetünk jó néhány szellemölő gránátot, továbbá egy mágikus energiafegyvert, amelynek birtokában mana feláldozása nélkül mérhetünk csapást az ellenfélre.

Az új eszközökre szükségünk is lesz, mert a második fejezetben egy szellemek lakta sörfőzdébe vezet küldetésünk. Itt pedig igencsak talpraesettnek kell lenni a túléléshez... **PCF**

Írd meg most!

Faira maszol a duhtól? Írd meg, mivel kergetnek jatekaid a bolondok hazába, és küldd el a **Típek és Taktikák** szerkesztőinek, a szokásos postai vagy a pcfformat@cmk.hu e-mail címre! Leveledben röviden foglald össze, mi okozza a galibát, hogy segíthessünk, és újra mosolyogva ülhess a monitor elé! De ne szomorodj el, ha tőlünk sem kapod meg a várt választ, mert a Barátok közt hasábjain keresztül több száz kollégád tapasztalatára is számíthatsz! Kérdéseidet felteheted weboldalunkon (www.pcfformat.hu) is.

ACOMP Base**Tulajdonságok**

Intel® Celeron processzorral
 64MB SDRAM
 10GB EIDE Ultra DMA HDD
 48x CD-ROM meghajtó
 1.44MB Floppy Disk Drive
 Riva TNT2 VANTA videokártya 16MB RAM
 SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
 Fax modem 56kbps V90
 ATX miditorony
 Microsoft kompatibilis egér
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Xplorer****Tulajdonságok**

Intel® Celeron processzorral
 ABIT VT6X4 alaplap, Ultra DMA66
 64MB SDRAM
 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
 1.44MB Floppy Disk Drive
 ATi Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
 On-Board AC'97 hangkártya
 Fax modem 56kbps V90
 ATX miditorony
 Microsoft kompatibilis egér
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Base**

Intel Celeron 466MHz

119.900 Ft**ACOMP Base**

Intel Celeron 500MHz

124.900 Ft**ACOMP Xplorer**

Intel Celeron 500MHz

48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft**ACOMP Xplorer**

Intel Celeron 600MHz

8x DVD meghajtó

185.900 Ft**ACOMP Zenith****Tulajdonságok**

Intel® Pentium® III processzorral
 ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
 128MB SDRAM
 18.2GB EIDE Ultra DMA66 HDD
 8x DVD meghajtó
 1.44MB Floppy Disk Drive
 ATi Fury MAXX videokártya 64MB
 SoundBlaster Live! Value hangkártya
 Fax modem 56kbps V90
 ATX miditorony
 Microsoft kompatibilis egér
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Athlon****Tulajdonságok**

AMD® Athlon processzorral
 ABIT KA7 alaplap, Ultra DMA66
 64MB SDRAM
 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
 48x CD-ROM meghajtó
 1.44MB Floppy Disk Drive
 Riva TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
 SoundBlaster Live! Value hangkártya
 ATX miditorony
 Microsoft kompatibilis egér
 Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

**ACOMP Zenith**

Intel Pentium III 600MHz

279.900 Ft**ACOMP Zenith**

Intel Pentium III 650MHz

299.900 Ft**ACOMP Athlon**

AMD Athlon 650MHz

185.900 Ft**ACOMP Athlon**

AMD Athlon 750MHz

199.900 Ft**ACOMP Zenith**

Intel Pentium III 733MHz

319.900 Ft

Az **ACOMP Zenith** egy Intel® Pentium® III processzorral rendelkező csúcs számítógép. A jelenlegi PC-s technika legújabb és legnagyobb teljesítményű alkatrészei kerültek bele a gépbe, egy szenszációs árérték mellett. A leggyorsabb 64MB-os VGA kártya az ATi Fury MAXX, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérési 128MB memória, hatalmas 18.2GB merevlemez és nem utolsósorban az ABIT egyik legjobb Pentium III alaplapja: a BE6 II. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, az 56kbps Faxmodem használatával. Kedvenc filmjeit kiváló kép- és hangminőségben élvezheti a DVD meghajtó használatával otthonában is.

Az **ACOMP Xplorer** egy igényesen kialakított játék- és munkagép Intel® Celeron 500 vagy 600MHz-es processzorral. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. A TV kimenetes ATi Expert2000 32MB-os videokártyájával, élénk és kifogástalan minőségben nézheti TV készüléken is a DVD filmeket! Ha a gépet CD-ROM meghajtóval választja, akkor jóval kedvezőbb vételárat biztosítunk. A rendszer alapját az ABIT VT6X4 alaplapja képezi.

Az **ACOMP Base** gépet átalakítottuk, hogy jóval nagyobb teljesítményt nyújtson. Ami nem változott az példásan kedvező ár. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 466 vagy 500MHz-es változatban. 48x CD-ROM, az 56Kbps FaxModem és a 16MB-os Riva TNT2 videokártya egy komplett rendszert alkot. A gép 10GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel bármely játékprogram jól futtatható. Az Internet elérése is azonnal lehetséges, a FaxModem használatával.

Az **ACOMP Athlon** egy igen nagy teljesítményű AMD processzorra épülő konfiguráció. Ez a gép minden játékprogramot szerető felhasználó álma. Megtalálható benne az AMD 650 vagy 750MHz-es processzora, a hangkártyák legjobbjai a SoundBlaster Live!, elegendő 12.9GB merevlemez kapacitás és 32MB-os Riva TNT2 Vanta videokártya. Kérje a gépet OEM Windows 98-cal és máris minden készen áll a játékok fogadására!

KORLÁTLAN INTERNET 3000,- FT/HÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP**Számítástechnikai Kft.**

Próbák & Tesztek

A sokoldalú PC magazin

Miután a Próbák és Tesztek csapata egy kiadós fánk- és kóladiétán feltuningolta magát, mindnyájan elvonultak, hogy a valaha megírt legalaposabb leírásokat készítsék el.

Senkit sem kíméltünk

Én nem tudom, hogy a hőtágulás teszi-e, vagy valami más oka van, de valahogy ilyenkor a nyár derekán olyan nagyok és üresnek érzem az irodát. Ahogy a higanyszál felsziklik, úgy szivódnak fel körülöm a kollégák. Ilyen-olyan ürüggyel elrohanva általában csak az ajtóból kurjantanak vissza szűkszavúan valami alig hihető indokot a távozásukra. Sőt, van aki egyszerűen csak egy nyomorult post-it matricát biggyeszt a monitoromra, amíg én mit sem sejtve a kávéautomatánál strázsálok és azt figyelem, a pohárba, avagy a cipőmre zúdul az éltető nedű. Így vagy úgy, de lassan úgy tűnik, magamra maradok ebben a hódályban. Magamra? Miket beszélek. Hiszen itt vannak velem ezek a drága (egyik-másik nagyon is az), édes tesztelni valók. Csak ők itt a forgószékemben, és azt sem tudom, melyikkel kezdjem. Végül is mindegy, úgyis mindegyik rám vár. Na jó, kedves olvasó, egy cseppet tüllentetem. Valójában már túl is vagyok az egészen. Talán ez nem ért senkit sem villámcsapászerű hírként, hiszen a legkevesebb, ami egy rovat-szerkesztőtől elvárható, hogy mikor a bevezetőt írja, már túl legyen rovatának összeállításán. Addig-addig csűrtem-csavartam a szavakat és duzzasztottam sekélyes bevezetőmet gigantikussá, mire a konkrét kedvcsinálónak már nem is maradt elég hely. Persze erre – remélhetőleg – nincs is szükség, hiszen onköl is nagy kedvvel olvassátok majd elemzéseinket. Azért lássuk csak, melyiket emeljem ki mégis... Talán a legeslegfrissebbet: a Voodoo5 és a GeForce kártyák előzetesét. Így a főszerkesztő sem fog majd megszólalni. Már ha visszajön a... ööö... honnan is? Lássuk azt a post-itelt!

PCFormat Szuper Teszt

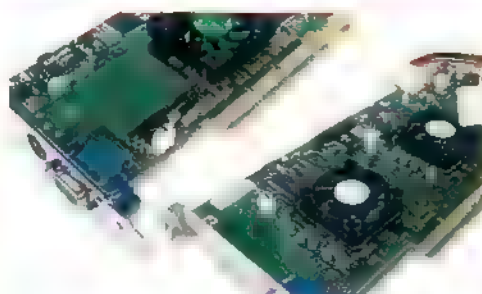
A PCF szerkesztőségében fekvő, alapos vizsgálatokra vágyódó 18 kis semmirekellő miatt még a fülünkön is a tinta folyt ki.

74 Nyomtató Szuperteszt

Az ismertetési politikánk



A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatnak tárgyaró atfogó és részletes kritikát adjon, amiben megbizhatasz. A kismélt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák során vetjük a a, hogy meglátszik számunkra a nehezen keresett pénzért kapható legjobb eszközöket. A végző keres, melyre va aszt keresünk „Megerre a pénzt?” A PC Format teszte ő olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garanciajuk.



84 Voodoo5 vs GeForce 2

A 3D kártyák új generációja került látóterünkbe.



89 Digitális videokamerák

Filmes varázslat a digitális korszakban.



86 HP Jornada

Kicsi, de erős!



97 Beszédfelismerés

Itt az ideje szót váltani a PC-dde.

E havi ismertető...

- 74 Nyomtató Szuperteszt
- 78 Apollo P-2200;
Brother MP-21C;
Canon BJC-85
- 77 Canon BJC-2100;
Canon BJC-8200;
Compaq LJ300
- 78 Epson Stylus Color 480;
Epson Stylus Color 760;
Epson Stylus Photo 870
- 79 HP DeskJet 610C;
HP DeskJet 840C;
HP DeskJet 890C
- 80 HP PhotoSmart P1100;
Lexmark Z11;
Lexmark Z61
- 81 Olivetti ArtJet 10;
Olivetti ArtJet 20;
Olivetti JP 182
- 84 Hardver tesztek
- 84 Voodoo5 vs GeForce 2
- 85 Amstrad E-Millier
- 86 Jornada 545 Pocket PC;
OnStream Echo 30
- 87 IBM Microdrive;
P2000 Tilt Pad;
USB 32Mb Pocket Drive
- 88 Panasonic NV-EX38;
Canon MV200;
JVC GR-DVL100
- 82 Szoftver tesztek
- 82 Adobe Illustrator 8
- 93 Internet Guard Dog 3
- 84 MP3 Station Plusi;
3D Future Beat
- 85 SoftGSM;
McAfee VirusScan 5.0
- 97 FreeSpeech 2000;
ViaVoice Pro
Millennium Edition;
VoiceXpress Pro 4
- 100 A Görög Mitológia
- 101 Fizika Kalauz 1 –
Játékos mechanika
- 102 Halak, Kétéltűek, Hüllők;
Kínai falatok
- 103 Ytalföldi rizik

Printer parádé

Fotó: Phillip Sowels

Ha a közeljövőben tintasugaras nyomtatót szeretnél venni, nem árt, ha előbb megnézed, mely termékeknek szavaztunk bizalmat a nálunk járt 18 közül.

Cikkünk szerzője e nyomtatóteszt után remélhetőleg író-ciki tapétáját is lecseréli.

NYOMTATÓT VENNI A VILÁG LEG-egyszerűbb dolga. Csak el kell dönteni, mennyit akarunk ráköltetni, azután pedig megvenni az adott kategóriában legtöbbet tudó terméket. Egyszerű, nem igaz? Sajnos nem egészen...

Azt is számításba kell vennünk, hogy főként színes anyagokat, vagy inkább szövegeket (leveleket, faxokat) akarunk-e nyomtatni. A válasz ugyanis több szempontból sem mindegy. Hiába elsődleges például az ár, nem érdektelen, hogy az adott, viszonylag olcsó nyomtató milyen technológiával dolgozik. A gyártók leggyakrabban egy színes és egy fekete festékpátront raknak a termékbe, hogy patroncsere nélkül bármilyen típusú dokumentumot ki tud-

junk nyomtatni. Ez a módszer a felhasználó szempontjából kényelmes ugyan, de a nyomtató maga többbe kerül.

A legolcsóbb modellekbe csak egyetlen festékkazetta tehető, tehát vagy csak színes, vagy csak fekete-fehér oldalakat nyomtathatunk velük. Ha valami miatt éppen a másik színű patronra van szükségünk, ki kell cserélnünk. Ezzel a módszerrel a nyomtató árából lefaragunk ugyan néhány ezer forintot, de a készülék élettartamát is csökkentjük, kivéve persze azt az esetet, ha mindig ugyanolyan típusú dokumentumokat nyomtatunk.

A minőség kérdését sem érdemes figyelmen kívül hagyni. A magasabb árú nyomtatók általában szebb grafikákat készítenek, ám a kimondottan

Hogyan teszteltünk?

A tesztben szereplő modellekkel fényképeket és szöveges dokumentumokat is nyomtattunk. Az előbbihez két tesztkép és sima papírt használtunk. A driveken semmit sem állítottunk, de a felbontást úgy választottuk meg, hogy minél alacsonyabb, de már elfogadható legyen.

Hogy miért nem állandó felbontást használtunk? Mert minden nyomtató másképp működik: egyesek festéktakarékos üzemmódban is szépen nyomtatnak, mások viszont csak a legnagyobb felbontást választva, így tehát valamennyire kiegyenlíthettük a különbségeket. A képminőséget nézve ne feledjük el, hogy az sem mindegy,

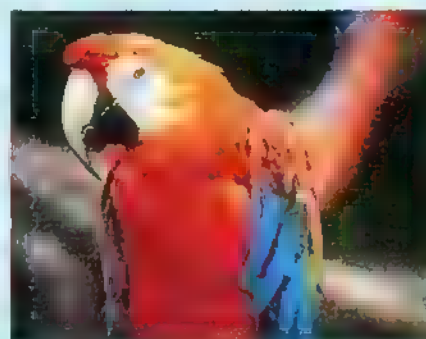
mennyi idő alatt készül el a nyomtatás.

Mi a legrosszabb, már elfogadható minőséget választottuk, de jobb papíron és nagyobb felbontás mellett szinte biztosan szebbek lesznek a képek.

A szöveges dokumentumok esetében ugyanezt a módszert alkalmaztuk, vagyis egészen addig növeltük a minőséget, míg elfogadhatóvá nem vált a nyomtatás. Szöveget persze sokkal könnyebb jól nyomtatni. Otthoni használatra szánt szöveges dokumentumokat a tesztben szereplő összes nyomtató elfogadható minőségben nyomtat, így itt igazából csak a sebesség számít.



Ne bátoratlanítson el minket a hatalmas választék – segítségünkkel könnyebb megtalálni a megfelelőt.



A cikk végén látható tesztképek remélhetőleg sokat segítenek a választásban.

Zsargon

◦ **Csikozódás:** A tintasugaras nyomtatók egyszerre csak egy vékony sávot nyomtatnak, így haladnak egyre lejjebb a papíron. Ha a továbblépés nem pontosan történik, a két sáv egybeér, és vízszintes csíkok jelennek meg a nyomaton.

◦ **(Optikai) színkeverés:** Amikor egy nyomtató nem tud megjeleníteni egy adott színt, megpróbál két másikat nyomtatni szorosan egymás mellé (például kék és sárgát a zöld helyett). A színkeverés javítja a színhűséget, de „zajosabbá” teszi a képet.

◦ **Driver:** (Esetünkben) az a program, amelyen keresztül a nyomtató és a számítógép kommunikál egymással. A nyomtatási beállításokat is itt változtathatjuk meg.

◦ **IrDA:** Az Infrared Data Association rövidítése. Az IrDA egy olyan szabványt is jelöl, amelynek révén a laptopok és egyéb eszközök fizikai (kábeles) kapcsolat nélkül is adatokat tudnak küldeni egymásnak.

◦ **Felbontás:** A képminőség mutatója. A nyomtatóknál általában dpi-ben tüntetik fel – ez megadja, hogy egy centiméter (2,54 cm) belül hány pontot képes elhelyezni az adott készülék.

◦ **USB:** A PC és a perifériák összeköttetésének egyik újabb módja. Csak a Windows 95 B feletti OS-ek támogatják.

fényképek nyomtatására kifejlesztett printerek gyakran elég gyatrán nyomtatnak szöveget – egyszerűen nem erre optimalizálták őket. Ha képeket és szöveget is gyakran nyomtatunk, nem könnyű mindkét feladatra megfelelő nyomtatót találni, és legtöbbször sajnos engedményeket kell tennünk valamelyik irányban.

Igaz vagy hamis?

Könnyű lenne a dolgunk, ha vakon bízhatnánk azokban a specifikációkban, amelyeket a gyártók írnak a dobozra. Sajnos nem ez a helyzet. Nem mintha a feltüntetett értékek nem fednék a valóságot, inkább csak nem azt jelentik, amire gondolnánk.

Sok vásárlót érthetően a printer sebessége izgat leginkább, ezért

a gyártók mindig feltüntetik a perccenként kinyomatható oldalak (ppm) számát. Ez az érték több szempontból is csalóka lehet. Először is a szám a festéktakarékos üzemmódra (draft vagy economy) vonatkozik, tehát ha nem így használjuk a nyomtatót, ebből az adatból nem sok minden derül ki. Néhány készülék ráadásul használhatatlan dokumentumokat készít, ha takarékoskodni akar a festékel.

A másik gond az, hogy hiába készít el egy nyomtató 10 oldalt perccenként, általában nem tudhatjuk, mennyi minden volt a gyártó által használt tesztoldalon. Abban azért szinte biztosak lehetünk, hogy a mi átlagos oldalaink valószínűleg zsúfoltabbak lesznek...

Azt se feledjük, hogy az első oldal kinyomtatása mindig tovább tart, mint az utána következőké. A 4 ppm-es teljesítmény tehát nem azt jelenti, hogy egy perc alatt elkészül a négyoldalas dokumentum, hanem hogy ennyi az átlag. Ha tehát legtöbbször csak néhány oldalt nyomtatunk, a feltüntetett értéknél kisebb sebességre számítsunk.

Fel a fejfel!

És a teljesítmény csak egyetlen szempont, a java még hátravan... Például hiába hivatkozik a gyártó egy adott maximális felbontásra, ennek elérése sok mindentől függ: a felhasznált papírtól, a tintától, a nyomtatófej pontosságától stb. Egy jó minőségű, de kis felbontású nyomtató valószínűleg

sebb képeket készít, mint egy átlagos, de nagyobb felbontású. Valóban ennyire bonyolult lenne a helyzet? Nos, igen... De aggodalomra semmi ok, a PC Format minden tőle telhetőt megtesz, hogy senkit se érjenek meglepetések. Egyfelől meglehetősen nagy és változatos termékkálát teszteltünk, másrészt változatos feladatok elé állítottuk a résztvevőket, hogy semmilyen hiba vagy rejtett képesség ne kerülje el a figyelmünket.

A következő oldalakon 18 tintasugaras nyomtató tesztjét olvashatod. Ha nyomtatóvásárláson töröd a fejed, óvd meg magad egy rossz döntéstől, és olvass el mindent alaposan. Ki tudja, talán éppen itt fogod megtalálni azt a nyomtatót, amelyikre mindig is vágytál... ▶

Apollo P-2200

AZ APOLLO NEM TARTOZIK A LEGISMERTEBB nyomtatómárkák közé. Pontosan ugyanannyi helyeken kevesebb bukkan fel a neve, a legtöbb boltban mégis nagy halmot találunk a termékeikből. Tartani azonban nem kell tőle, hiszen korántsem valami újoncra van szó: a céget a Hewlett Packard hozta létre, hogy új márkánévvel próbálja betörni az olcsó otthoni nyomtatók piacára.

Megjelenésében a P-2200 mutat némi hasonlóságot a HP DeskJetekkel, nevezetesen abban, hogy a kinyomtatott dokumentumok közvetlenül a papírtálca fölé „érkeznek” meg. Tüzetesebb vizsgálat után kiderítettük, hogy a P-2200 belső felépítése ugyanaz, mint a DeskJet 610C-é, amely kb. tízezer forinttal drágább. Akkor tehát ezt

az Apollót érdemes megvenni?

Ha a teljesítmény és a képminőség alapján ítélünk, a P-2200 nem tartozik a legrosszabbak közé. A tesztkép 102 mp alatt jelent meg, és bár elmosódott éleket, valamint ronda csíkozódást fedtünk fel rajta, otthoni használatra azért megfelelőnek találtuk. A szöveges dokumentumok minősége is elfogadható, de viszonylag lassan készülnek el.

A készüléket használva az volt az érzésünk, hogy a nyomtatófej és a papíradagoló nem lesz hosszú élettartamú. Mi több, a P-2200 volt tesztünk leghangosabb szereplője: a fej minden apró mozdulatával olyan hangot adott, mintha vésné a lapot. Az Apollo termékét csak azoknak ajánljuk, akiknek tényleg minden forint számít, és csak ritkán van szükségük nyomtatóra.



Az Apollo a Hewlett Packard technológiáját alacsony árral próbálja ötvözni, de a kísérlet nem igazán sikerült.

Apollo P-2200	Pro és kontra	Vélemény
16 900 Ft + AFA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jutányos ár ✗ Zajos ✗ Gyatra kivitelezés 	60%
<ul style="list-style-type: none"> ♻ Apollo ☎ (1) 269 0232 🌐 www.myapollo.com 		

Brother MP-21C



Kicsi? Igen. Könnyű? Igen. A laptopról kapja az áramot? Igen. Akkor ez lenne a legjobb hordozható nyomtató? Hát...

VAN LAPTOPOD? HA IGEN, AKKOR BIZONYÁRA kerültél már olyan helyzetbe, hogy jó lett volna utazás közben kinyomtatni valamit. Szomorú, hogy a legtöbb tintasugaras nyomtatót nem tudjuk magunkkal hordozni.

A Brother MP-21C a ritka kivételek közé tartozik. Súlya 1 kg, így mindenhol könnyedén magunkkal vihetjük. Még ennél is jobb, hogy mindössze 2,5 wattot fogyaszt, vagyis a laptopunk PC card-slotja is el tudja látni energiával. Elég egy kábel, és már nyomtathatunk is. Egyszerű, nem igaz?

Sajnos nem. A papírt ugyanis a lapbehúzó szkenneréhez hasonlóan kézzel kell adagolni, ami nem kis odafigyelést igényel. A Brother mutatná, hogy pontosan

hová kell illeszteni a papírt, de ez nem sokat segít, mint ahogy az opcionális automata lapadagoló sem. Hiába, ez nem egy hagyományos nyomtató.

A minőségteszt ennek ellenére meglepően jól sikerült. A kinyomtatott fénykép némileg szemcsés lett, és a színek vörösbe hajlanak, de az összkép elfogadható. A szöveges dokumentumok jól olvashatók.

Az MP-21C tesztünk legromhábbr nyomtatójának bizonyult, a színes kép legjobb minőségben 461 mp alatt készült el, de elkészült, és ebben a kategóriában ez a lényeg. A Brother printere jó minőségű és teljes mértékben hordozható, ráadásul ebben a kategóriában versenytársból sincs sok a láthatáron.

Brother MP-21C	Pro és kontra	Vélemény
£186,83 (kb. 80 000 Ft)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hordozható ✓ Jó minőségű képek ✗ Körülményes használat 	73%
<ul style="list-style-type: none"> ♻ Brother 🌐 www.brother.co.uk 		

Canon BJC-85

ACANON BJC-85 KICSI, CSINOS ÉS csupán 1,4 kg súlyú, de mivel szinte teljesen fekete, az egyéni designért nem ez kapta a legtöbb pontot...

A lényeg persze, hogy könnyedén hordozható, ha időnként ilyen készülékre volna szükségünk. Külön akkukészletet is vásárolhatunk hozzá, de mivel ez több tízezer forint, nagyon elszaladunk az árral, különösen a Brother MP-21C-hez képest.

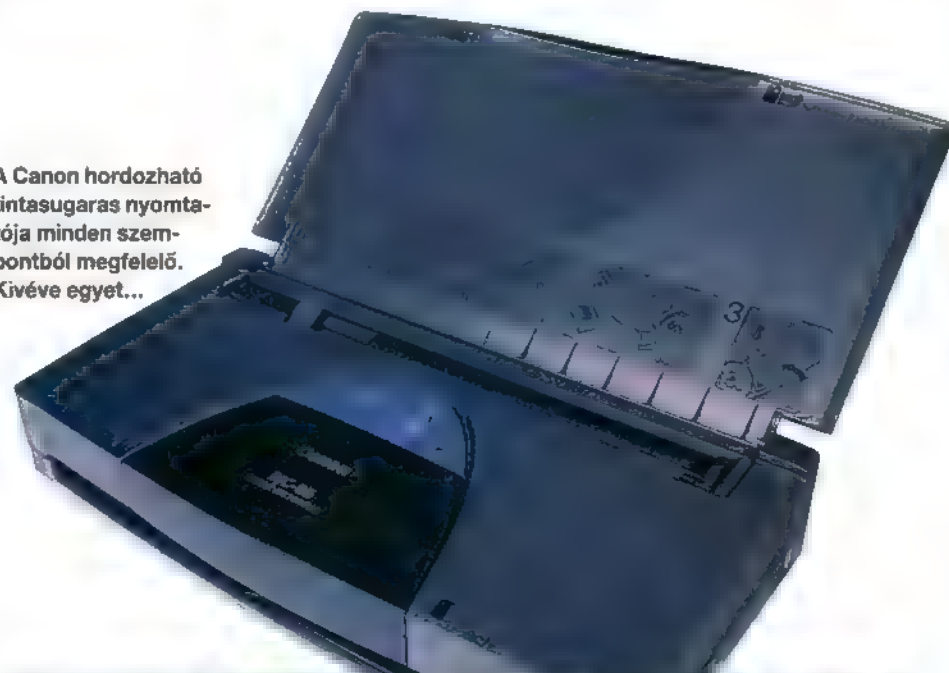
Pedig a Canon nyomtatója sok szempontból jobb, mint a vetélytársa. A minősége meggyőzőbb, különösen szöveg esetében, sőt a színegyensúly is a helyén van. Tökéletesnek azért nem neveznénk: a színkeverés sok helyen szemmel látható, és a sötétebb területeken egybefolynak a tónusok. Ennek ellenére a tesztábrát el-

fogadhatónak találtuk.

A BJC-85 ugyanazzal a problémával küszködik, mint a teszt oly sok más szereplője is: a festéktakarékos üzemmód nagyon gyenge minőségű nyomtatokat produkál, a jó minőségnek viszont hosszú várakozási idő a következménye. Jelentősebb mértékű javulás pedig még így is csak akkor következik be, ha a legjobb minőségű papírt használjuk. A BJC-85 azonban normál módban már jó képeket készít, így a fenti problémát kevésbé vettük figyelembe.

A Canon nyomtatója számos tekintetben meggyőzőbb, mint a Brother MP-21C: gyorsabb, könnyebben használható és jobb képminőséget is ad. Ám sokkal drágább, így a végső döntést a felhasználónak kell meghoznia.

A Canon hordozható tintasugaras nyomtatója minden szempontból megfelelő. Kivéve egyet...



Canon BJC-85	Pro és kontra	Vélemény
74 000 Ft + AFA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hordozható ✓ Jó képminőség ✗ Drága 	79%
<ul style="list-style-type: none"> ♻ Canon ☎ (1) 465 8020 🌐 www.canon.hu 		

Canon BJC-2100

SZÖGEZZÜK LE MINDJÁRT AZ ELEJÉN, hogy nem a Canon BJC-2100 a világ legizgalmasabb külsejű nyomtatója. Szóval kívülről teljesen átlagos, de ennyi pénzért mutasson valaki sokkal jobbat... Az unalmas persze nem jelenti azt, hogy rossz, mint ahogy azt mindjárt meg is látjuk.

Kezdjük mindjárt azzal, hogy kevés helyet foglal, és kis súlya miatt könnyedén áthelyezhető. Emellett USB- és párhuzamos csatlakozóval is felszerelték, így ránk van bízva, melyiket használjuk.

A jó minőségű meghajtóprogramok (amelyek megegyeznek a drágább modellekhez – pl. BJC-85 – mellékletekkel) szintén pluszpontot értek. Könnyű kezelhetőségük miatt a kezdők is használni tudják őket, miközben a gyakorlat-

tabbak számára is elegendő finomhangolási lehetőséget tartalmaznak. Természetesen a szögnek valahol ki kell bújni a zsákból. A tesztábránk 88 mp alatt jelent meg, vagyis a BJC-2100 esetében a teljesítmény látta kárát az alacsony árnak. Sajnos a közeli árnyalatok sem különülnek el eléggé, így az apró részletek nem vehetők ki. Jó hír, hogy a legjobb minőségen nyoma sincs a problémának, csak-hogy ekkor 5 és fél percet kellett várni a tesztábrára.

A szövegek nyomtatása ellenben zökkenőmentesen ment, és a 39 mp-es teszteredmény is jónak mondható. Ha csak ritkán nyomtatunk képeket, és nem bánjuk, ha ezek lassan készülnek el, a Canon BJC-2100 jó vétel lehet a költségérzékeny vásárlók számára.



Nem kerül sokba, de az alacsony árnak a többi hasonló kategóriájú nyomtatóhoz hasonlóan itt is megvan a hátulütője.

Canon BJC-2100	Pro és kontra	Vélemény
24 900 Ft + ÁFA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Remek driverek ✓ Nem foglal sok helyet ✗ Alacsony teljesítmény 	70%
<ul style="list-style-type: none"> ☎ Canon ☎ (1) 465 8020 🌐 www.canon.hu 		

Canon BJC-8200



Az ember úgy gondolná, hogy valódi fotominőségű nyomtatokért mélyen a pénztárcájába kell nyúlania. És ez igaz.

HA ELOLVASTAD A „HOGYAN TESZTELTÜNK” című részt, már nem újdonság, hogy az általunk elvégzett standard tesztek nem mindig kedveznek a speciális feladatokra szánt nyomtatóknak. Sima papíron például a BJC-8200 kimondottan hátrányban van a többiekkel szemben.

Hogy miért? Mert a Canon nyomtatója nem szövegek, hanem fényképek nyomtatására való. Lehet vele „hagyományos” dokumentumokat is készíteni, csak nem érdemes.

A különleges képességekre utal, hogy a BJC-8200 összesen hat színes nyomtatófejet tartalmaz (ciánkék, magenta, sárga, fotó ciánkék, fotó magenta és fekete). Ez talán rongyázásnak tűnhet, pedig így módon sokkal több színt lehet megjeleníteni.

teni. A módszer a festéket is kíméli, mivel így nem kell eldobni egy háromszínű patron, ha még csak egy szín fogyott ki belőle.

Tesztábránk a legjobb minőséget választva 179 mp alatt jelent meg. A BJC-8200 képességeit igazából csak akkor tudjuk kihasználni, ha a Canon speciális fotopapírára dolgozunk. Ezen szinte azonnal megszárad a tinta, így a nyomtatás minősége akár a valódi fényképekével is összevethető.

A BJC-8200 általános célokra nem alkalmas, ám ha például gyakran nyomtatjuk ki a digitális fényképezőgéppel készült felvételeinket, a Canon modellje számos előnyt kínál az olcsóbb versenytársakhoz képest.

Canon BJC-8200	Pro és kontra	Vélemény
111 500 Ft + ÁFA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Kivételes képminőség ✓ Hat színes patron ✗ Drága 	82%
<ul style="list-style-type: none"> ☎ Canon ☎ (1) 465 8020 🌐 www.canon.hu 		

Compaq LJ300

HA VALAKI NEM TUDTA VOLNA, HOGY a Compaq nyomtatókat is készít, az most ne csodálkozzon, mert az LJ300 a belsejét tekintve igazából egy Lexmark Z11-nek felel meg. A két nyomtató ugyanazokat a drive-eket és festékpatronokat használja.

Így aztán nem volt meglepő, hogy a két termék teszteredményei is hasonlóképpen alakultak. Az LJ300 az árához képest elfogadható minőségben nyomtat, bár a végeredmény kissé világos lett, és néhány részlet is elveszett.

A sebességre viszont annál több lehet a panasz. A tesztábra 104 mp alatt jelent, a legjobb minőséget választva viszont már 192 mp-ig kellett várunk. A türelmünknek megvolt a jutalma, de a képminőség még így sem ér fel a legjobbakéval.

Ez persze nem is várható el egy ilyen olcsó készüléktől, amelynek – valljuk be őszintén – vannak azért előnyei is. A szöveges dokumentum például viszonylag gyorsan, 37 mp alatt készült el, és a minősége normál üzemmódban is megfelelőnek találtott.

A legnagyobb kellemetlenséget a patron okozta, mivel ebből egyszerre csak egyféle (fekete vagy színes) használható. A driverrel megoldható, hogy az adott dokumentumban előbb az összes színes, majd az összes fekete-fehér oldal készüljön el, de sokat ez sem változtat a helyzeten.

Elfogadható minőséget produkál, főként ha elsősorban szöveget nyomtatunk, komolyabb feladatokra azonban nem használható.

A Compaqnak jó híre van az asztali PC-k piacán, de a tintasugaras nyomtatók között nem ez cég a legjobb.



Compaq LJ300	Pro és kontra	Vélemény
£79,90 (kb. 34 000 Ft)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Olcsó ✗ Csak egy festékkazetta ✗ Képekhez nem megfelelő 	60%
<ul style="list-style-type: none"> ☎ Compaq ☎ (80) 206 720 🌐 www.compaq.hu 		

Epson Stylus Color 460

A STYLUS COLOR 460 A LEGOLCSÓBB Epson nyomtatók közé tartozik, bár ha vetünk egy pillantást erre a masszív, jól megcsinált készülékre, nem ez jut először eszünkbe.

A nyomtatófej színes és fekete patron is tartalmaz, így szerencsére nem kell cserélni őket. A festék fogyását külön lámpa jelzi, így kevesebbszer fordul majd elő, hogy a nyomtatás kellős közepén fogy ki a tinta.

A Color 460 ugyanazokat a drive-reket használja, mint a Stylus-sorozat többi tagja. A Canon meghajtóprogramjait nehéz felülmúlni, de az Epson-nál is rengeteg beállítási lehetőséget találunk. Egyes effektek közvetlenül innen is alkalmazhatók – elérhetjük például, hogy úgy tűnjön, mintha

a képet vászonra vagy pergamenre nyomtattuk volna.

Azt azonban a driver sem tudta elérni, hogy a tesztábráink jó minőségben jelenjenek meg. A színek pontosan a helyükön voltak és a részletek is ki-vehetők maradtak, de a képen vízszintes csikozódást fedeztünk fel, amely az egyszínű területeken felettébb zavaróan hatott.

Kipróbáltuk a legjobb minőséget is, ám a csikok maradtak, csupán a nyomtatási idő nőtt a háromszorosára. A probléma még speciális fényes papírt használva sem oldódott meg teljesen. Mivel a szöveges dokumentumok is átlagosra sikerültek, a Stylus Color 460-at igazából semmilyen célra nem ajánljuk.



Az Epson Stylus-sorozat legkisebb tagja jól néz ki, de a teljesítménye nem mérhető a külsejéhez.

Epson Stylus Color 460
23 900 Ft + ÁFA

● Epson ● (23) 502 830
● www.epson.com

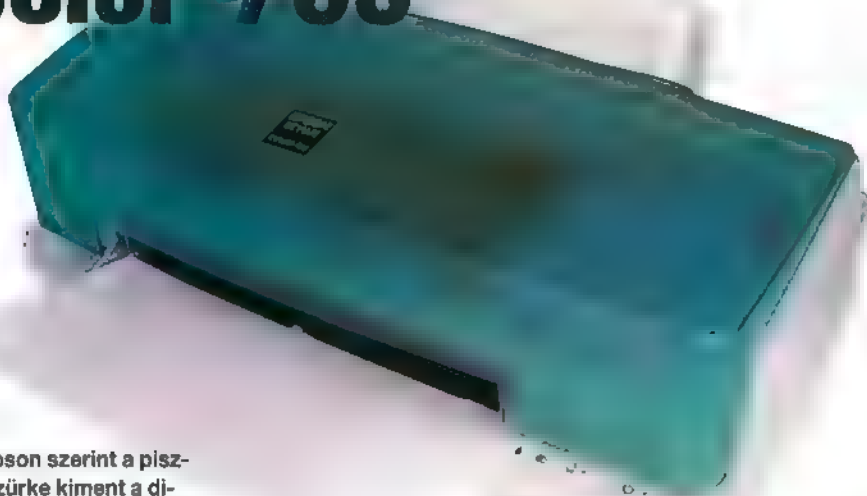
Pro és kontra

- ✓ Jó driverek
- ✓ Masszív felépítés
- ✗ Gyenge képminőség

Vélemény

63%

Epson Stylus Color 760



Az Epson szerint a piszkos szürke kiment a dívatból, bár ezen az áttetsző kéken azért lehetne mit javítani.

TINTASUGARAS NYOMTATÓT TERMÉSZETESEN nem mindenképpen a külseje miatt vesz az ember, de azért jó tudni, hogy egyes gyártók legalább próbálkoznak, és időről időre iMac-es külsővel ruházzák fel a termékeiket. A külsőn mégsem nyűgözött le bennünket annyira, hogy ne vegyük észre a Stylus Color 760 átlagon felüli méretét: ha mindkét papírtálcát kihúzzuk, rengeteg helyet foglal el az íróasztalon.

A 760-as képminősége a jobbakkal sorolható, még normál felbontásban (360 dpi) is. A kontraszt és a színek a helyükön voltak, a 36 mp-es tesztidő kiválóan mondható, és az optikai színkeverés eredménye csak közelről tűnt szembe.

A normál üzemmód egyébként annyira jó, hogy a többire nincs is szükség. Az economy mode faragott ugyan 12 mp-et a tesztidőből, de olyan minőséget produkált, amelyet nem kívánunk senkinek. Legnagyobb felbontásnál (1440 dpi) még élesebb a kép, csak hogy 194 mp-et vártunk, míg ez kiderült.

A 760-as a sebességtesztben és a képminőség terén is viszonylag jól teljesített. Néhány problémát nem igazán tudunk hova tenni – a driver minden economy-ban nyomtatott oldal után besokkolt –, de egyik sem okozott komoly gondot. A gyakorlott felhasználók könnyedén meg tudják oldani őket, a kezdők azonban inkább válasszanak másik terméket.

Epson Stylus Color 760
47 500 Ft + ÁFA

● Epson ● (23) 502 830
● www.epson.com

Pro és kontra

- ✓ Jó képminőség
- ✓ Nagy teljesítmény
- ✗ Hibás driver

Vélemény

66%

Epson Stylus Photo 870

CSAK MI ÉREZZÜK ÚGY, VAGY az Epson tényleg nem tudja eldönteni, milyennek kellene lenniük a cég által gyártott nyomtatóknak? A Stylus Photo 870 ismét új formavilággal örvendeztet meg minket: ezúttal kizárólag a nyomtatófej környékét fedi átlátszó sötét burkolat. A design megjárja, legalábbis a maga visszafogott nemében, de a 870-esnek szerencsére vannak egyéb előnyei is.

A nyomtató hat festékpatron használ (ciánkék, magenta, sárga, fotócián, fotó magenta és fekete), ugyanúgy, mint a BJC-8200. Ezzel a módszerrel egyrészt az utolsó csepp tinta is felhasználható, másrészt javul a színes nyomatok minősége.

Az előjelek után már nem ért minket meglepetésként, hogy a 870-

es kiválóan végzi a dolgát. Bár a sötétebb részeken elveszett néhány részlet, a tesztkép többi része ragyogó színekben tárult elénk, csikozódás és pontozódás nélkül. Ráadásul a végeredményre alig 41 mp-et kellett csak várni.

A tesztekhez normál papírt használtunk, pedig a Stylus Photo 870-es fotopapíron még jobb minőséget ad. És bár ez a készülék nem kimondottan szövegek nyomtatására való, csatlódnia azért ezen a téren sem fogunk benne.

Ha valaki csúcsmínőségű színes dokumentumokat szeretne, de nem akar sokat költeni, az Epson Photo 870-et kell választania.



A fotónyomtatók drágák, lassúak és a szöveges dokumentumokkal meggyűlik a bajuk. Kivéve az Epson Photo 870-et.

Epson Stylus Photo 870
82 000 Ft + ÁFA

● Epson ● (23) 502 830
● www.epson.com

Pro és kontra

- ✓ Hat színes patron
- ✓ Kiváló képminőség
- ✓ Nagy sebesség

Vélemény

90%

HP DeskJet 610C

A LEGTÖBB NYOMTATÓ MÁR A DOBOZ-
ból kivéve sok mindent elárul
magáról, de az első benyomá-
sok nem mindig felelnek meg a való-
ságnak. Néhány olcsóbb printerhez
alig mertünk hozzányúlni, félve attól,
hogy esetleg kárt teszünk benne.

A DeskJet 610C azonban nem tarto-
zik közéjük. Alacsony ára ellenére
megbízható nyomtatónak tűnik:
olyannak, amelyik sokat elbír anél-
kül, hogy megtelne a hócipője.

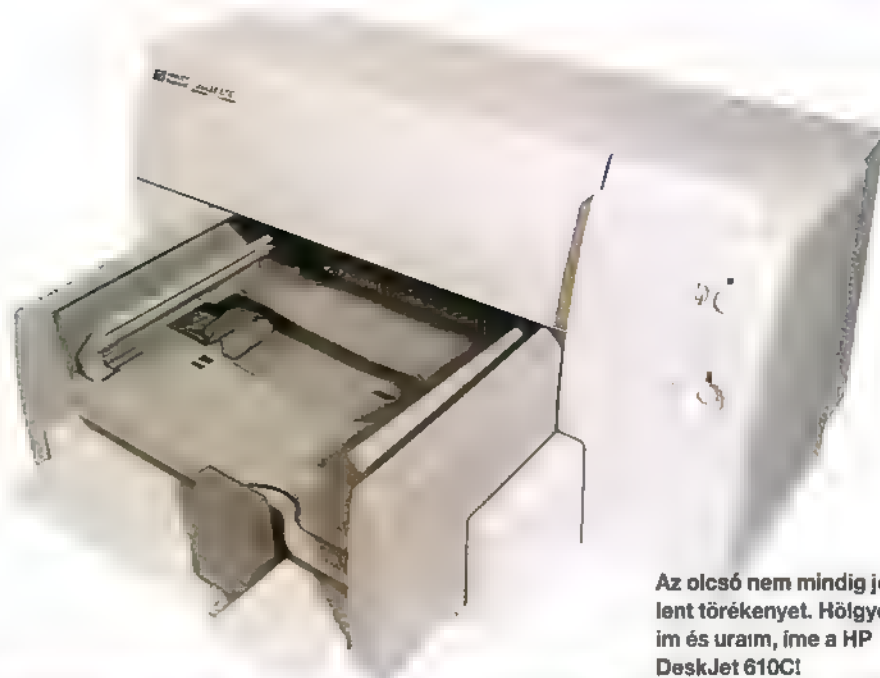
A nyomtatóknak nincs ugyan hócipőjük, de talán érthető, mire gondolunk.

E kellemes meglepetés után jött
a hidegzuhany. Az egész azzal kez-
dődtött, hogy a tesztábra 101 mp alatt
készült el, ráadásul a hosszú várako-
zásnak nem is volt különösebb ered-

ménye. A bőrszín visszaadásánál
a színkeverés nagyon feltűnően tör-
tént, a többi kép pedig olyan volt,
mintha valaki sávonként festette vol-
na. A legjobb minőség megduplázza
az elkészítési időt, de egyik hibát sem
tudta látványosan kijavítani.

A szöveges dokumentumok szín-
tén lassan (53 mp) készültek el, és
a minőségük is legfeljebb átlagosnak
volt nevezhető.

A DeskJet 610C nem kimondot-
tan rossz nyomtató, inkább csak
rossz kompromisszum az alacsony ár
és a kis teljesítmény között. Ha valaki
szereti a HP-t, inkább spóroljon még
egy kicsit, és vegyen mondjuk egy
930C-t.



Az olcsó nem mindig je-
lent tökélyt. Hölgye-
im és uraim, íme a HP
DeskJet 610C!

HP DeskJet 610C
28 900 Ft + ÁFA

● Hewlett Packard ● (1) 218 8800
● www.hp.hu

Pro és kontra

- ✓ Masszív felépítés
- ✗ Gyenge minőségű nyomatok
- ✗ Lassú

Vélemény

58%

HP DeskJet 840C



A DeskJet 840C gyönyörű képe-
ket készített: a kérdés csak az, hogy
van-e időnk kivárni?

A HEWLETT PACKARD DESKJET-SOROZATA
a legrégebb tintasugaras nyomtató-
családok közé tartozik, ami az idők
során egyéni designnal is párosult. A kiépí-
tés leglényegesebb sajátossága az egymás
fölött elhelyezett két papírtálca, amely sok-
kal jobb, mint egyes gyártók egyéb próbál-
kozásai. Ez már önmagában is alkalmassá
teszi a 840C-t a mindennapi munkára.

Ez sajnos még nem jelent jó képminő-
séget: a 840C a két rosszabbik nyomtatási
minőség mellett az összes többi printernél
csikósabb nyomtatásokat készített.

Ezen annyira meglepődöttünk, hogy
azonmód újratelepítettük a készüléket, de
semmi sem változott. Nagy kár, mivel a szí-
nek és a részletek pontosak maradtak, és

a 70 mp-es időeredmény is elfogadhatónak
mondható.

A legjobb minőséget használva mint-
ha csoda történt volna: a képek rendkívül
élesek és színhűek lettek, csikozódást és
színkeverést pedig csak nagyítóval vettünk
észre rajtuk. A tesztkép egyébként 150 mp
alatt készült el: ez viszonylag jónak mond-
ható, csakúgy, mint a 840C által készített
szöveges dokumentumok minősége. Utób-
biak kimagaslóan gyorsan, alig 28 mp alatt
jelentek meg.

A 840C igazából csak a jó minőségű
képek hosszabb nyomtatási idejével marad
alul a sokkal drágább modellekkel szem-
ben. Ennyi pénzt mindenképp megéri kiad-
ni érte.

HP DeskJet 840C
44 900 Ft + ÁFA

● Hewlett Packard ● (1) 218 8800
● www.hp.hu

Pro és kontra

- ✓ Szöveget gyorsan nyomtat
- ✓ Grafikákat viszont szépen
- ✗ De lassan

Vélemény

75%

HP DeskJet 930C

SOK NYOMTATÓ GYÁRTÓJA HIVATKO-
zik arra, hogy termékük kisebb
irodák számára is jó választás
lehet, de ez nem mindig felel meg
a valóságnak. A Hewlett Packard és a
DeskJet 930C azonban állja a szavát.

A nyomtatót kicsomagolva rö-
gön látszik, hogy a tervezők igyekez-
tek takarékoskodni a helytel. Örül-
tünk annak is, hogy ennél a készü-
léknél párhuzamos és USB-kábelt is
használhatunk.

A DeskJet 930C a tesztek során
sem hagyott minket cserben. A teszt-
képet előbb festéktakarékos üzem-
módban nyomtattuk ki, mégis meg-
lepődöttünk azon, hogy 24 mp alatt
készült el. A színkeverés egyértelmű-
en látható volt, csikozódást viszont
nem tapasztaltunk, és a színek, vala-
mint az apró részletek is a helyükön

voltak.

Amikor a legmagasabb minőse-
get választottuk, egyszerűen csodá-
latos képeket kaptunk, ráadásul vi-
szonylag gyorsan (100 mp). A képek
rajzossága mit sem változott, és még
a fény-árnyék átmenetek is
valósághűek maradtak.

A DeskJet 930C a szöveges do-
kumentumoktól sem jön zavarba:
már draft mode-ban is szép betűket
láttunk viszont. A tesztoldal 26 mp
alatt jelent meg, de az érték kissé
csalóka, hiszen a második példányra
már csak 5 mp-et kellett várni.

Ha ehhez még olyan extrákat is
hozzáveszünk, mint például a nyom-
tatón lévő cancel gomb (ezzel töröl-
hetjük a soron következő nyomta-
tást), igazán remek SOHO-nyomtatót
kapunk a pénzünkért.



A Hewlett Packard nyomtatói
rendszerint többre kerülnek, mint
a konkurencia, de gyakran nem is
véletlenül.

HP DeskJet 930C
58 900 Ft + ÁFA

● Hewlett Packard ● (1) 218 8800
● www.hp.hu

Pro és kontra

- ✓ Ergonomikus design
- ✓ Kimagasló nyomtatási minőség
- ✓ Férge

Vélemény

85%

Hewlett-Packard PhotoSmart P1100

A FOTÓNYOMTATÁS KÉPESSÉGÉVEL SOK nyomtatót kérkedik, de a PhotoSmart P1100 még ennél is tovább megy. Ha ugyanis digitális kamerából szeretnénk nyomtatni, még PC-re sem lesz szükségünk. Ehhez nem is kell más, mint hogy a kameránk CompactFlash vagy SmartMedia kártyát használjon. Ezeket közvetlenül a nyomtatóba helyezhetjük, és a kezelőszerveket használva mindjárt ki is nyomtathatjuk a képet.

Természetesen PC-vel együtt is lehet nyomtatni, és mi is ezt teszteltük. Pontosabban teszteltük volna, csak hogy a papír állandóan beakadt. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy mindig csak a nor-

mál papírral volt probléma, márpedig nem valószínű, hogy ebbe a nyomtatóba ilyen fogunk tenni.

Csalódást azonban a sima papírra készült képek sem okoztak. A PhotoSmart képminősége kiváló, bármelyik üzemmódot is használtuk, ráadásul a nyomtatás még a legjobb minőség mellett is elkészült 92 mp alatt. A képek az egész mezőny közül itt közelítették meg legjobban az eredetit, s bár kissé sötétre sikerültek, ezt a hibát könnyű kiküszöbölni.

Vita nincs: kiemelkedő minőségű grafikákat a PhotoSmarttal tudunk leginkább nyomtatni, csak bírjuk pénztárcával.



Ki szeretné nyomtatni néhány digitális fényképezőgéppel készült fotót? A PhotoSmarttal még PC-re sincs szükség.

HP PhotoSmart P1100
135 900 Ft + ÁFA

● Hewlett Packard ● (1) 218 8800
● www.hp.hu

Pro és kontra

✓ PC nélkül is nyomtat
✗ Becsüpi a papírt
✗ Drága

Vélemény

78%

Lexmark Z11



A Lexmark Z11 nagy felbontású színes képeket készít, feltéve, hogy a megfelelő patronnt helyezzük be.

HA OLCÓ NYOMTATÓT AKARUNK VENNI, kompromisszumokat kell kötnünk. Valószínűleg nem találunk majd meg benne minden funkciót, ami a drágább modellekben megvan, de vajon szükségünk lenne-e rájuk?

A Lexmark Z11-en például nincs USB-port, de ez még nem katasztrófa, hiszen nyomtatóknál a párhuzamos interfész is megteszi. Látványos programokat sem kapunk hozzá (egy naptártervezőt leszámítva), de a legtöbb felhasználó ezt sem érzi nagy veszteségnek.

A színes tesztábra kinyomtatása szépen sikerült, bár kissé sokáig kellett rá várni (106 mp). Közelről nézve a képeken a színkeverés egyértelmű jeleit véltük felfedezni, és a világosabb részeknél ke-

veseltük a kontrasztot, de összességében véve nem voltak komolyabb fenntartásaink. A teszteléshez használt szöveges dokumentum 36 mp alatt jelent meg, ami kiváló.

És akkor jöjjenek a hiányosságok. A driverek nem adnak lehetőséget a színnek és a kontraszt beállítására, tehát egy rosszul sikerült kép másodszorra is rossz lesz. Az elkészült oldalak számára pedig nincs papírtálca, ami bosszantó lehet.

A legrosszabbat hagytuk a végére: a Lexmark Z11-be csupán egyetlen (színes vagy fekete) festékkazetta tehető, tehát elképzelhető, hogy a nyomtatás kellős közepén kell patronnt cserélnünk. Ha ezzel együtt tudunk élni, a Z11-et otthoni használatra megfelelőnek fogjuk találni.

Lexmark Z11
19 900 Ft + ÁFA

● Lexmark ● (1) 220 5569
● www.lexmark.com

Pro és kontra

✓ Olcsó
✗ Csak egyféle patronn fér bele
✗ Silány driverek

Vélemény

65%

Lexmark Z51

A LEXMARK Z51 A NAGYOBB TESTŰ nyomtatók közé tartozik, de legalább valószínűleg a többéves használat sem fog meglátszani rajta. A készülék két festékkazettát használ (feketét és színeset) – ezeket könnyű behelyezni, és a driver is gond nélkül „települt”.

A színes képek esetén mért 105 mp-es tesztteredmény lassúnak mondható, ám a nyomtatások kontrasztja és színei is pontosan a helyükre kerültek.

A szöveges dokumentumok ellenben rendkívül gyorsan, és meglepően jó minőségben készültek el. Ez főleg akkor perdöntő, ha valaki kevés színes ábrát nyomtat.

Sajnos a gondok csak ezután kezdődtek: a Z51 drivere ugyanis valamilyen oknál fogva lefagyott. Mivel

újraindítani nem tudtuk, ki kellett kapcsolnunk a PC-t, és kezdhettünk mindent előlről.

Röviddel ezután arra lettünk figyelmesek, hogy beakadt a papír. A megfelelő gombbal nyomban leállítottuk a nyomtatást, ami sikerült, de a driver ismét elszállt. Megpróbálkoztunk a nyomtató újraindításával, de nem történt semmi. Erre a gépet indítottuk újra, de a driver csak nem akart magához térni. Kálváriáknak akkor lett vége, amikor az egész rendszert áramtalanítottuk, majd ismét bekapcsoltuk.

Hogy egyszeri problémáról van-e szó, vagy rendszeresen jelentkező hibáról, nem tudjuk, mindenesetre a Z51-et viszonylag jó képminősége ellenére sem merjük bátran ajánlani.

A Z51 ránézésre egy valódi irodai igásló benyomását kelti. Az is, csak nehogy kiütközzenek rajta a betegségek...



Lexmark Z51
54 000 Ft + ÁFA

● Lexmark ● (1) 220 5569
● www.lexmark.com

Pro és kontra

✓ Jó képminőség
✓ Masszív felépítés
✗ Drágonk

Vélemény

64%

Olivetti Artjet 10

NYOMTATÓVÁSÁRLÁSKOR NEMCSAK a sebességet és a képminőséget kell nézni – időnként az apró részletek is számítanak. Az Artjet 10 mindjárt azzal indított, hogy a telepítőprogramban felcserélte a párbeszédablakok gombjait: a szokásokkal ellentétben itt a „cancel” került balra, az „OK” pedig jobbra.

Ezután vettük csak észre, hogy ezen a készüléken a kinyomtatott dokumentumok számára nincs papírtálcá, így az Artjet 10-et mindenképp sima felszínre kell helyezni, különben összegyűrődnek az elkészült nyomatok.

Még nagyobb gond, hogy a patronartó fedelét már levenni sem könnyű, nemhogy visszatenni. Az Olivettinél valószínűleg égne

a vonalak a vásárlók reklamációi miatt.

Színes ábrák nyomtatásakor a végeredmény igencsak szemcsés lett, és ha nem a legjobb minőséget használtuk (amely egyébként jóval több mint 5 perces várakozást jelentett), feltűnő sávokat is észrevehettünk a nyomaton.

A szöveges dokumentumok elfogadható minőségben készültek el.

Az alacsony ár bizonyos mértékig ellensúlyozhatná a hiányosságokat, ám ne feledjük, hogy sokkal jobb nyomtatókhoz ennél olcsóbban is hozzá lehet jutni.

Az Artjet 10 nem éri meg az árát, így érdemes messzire elkerülni.

A DeskJet márkanevet mindenki ismeri. Vajon mire utal az Olivetti az Artjettel?

Olivetti Artjet 10	Pro és kontra	Vélemény
£94 (h. 40 000 Ft)	<ul style="list-style-type: none"> X Gyatra design X Színes képeket lassan nyomtat X Szemcsés végeredmény 	48%
<ul style="list-style-type: none"> • Olivetti ☎ (1) 206 3250 • www.olivettilexikon.com 		

Olivetti Artjet 20



Az Artjet 20-at nagy teljesítményű nyomtatóként hirdetik, és az otthoni felhasználók mellett a kisebb irodák figyelmébe is ajánlják.

APAPÍRTÁLCÁK HELYZETÉT ÉS SZÖGÉT több nyomtatótípusnál meg tudjuk változtatni, de az Olivetti Artjet minden eddiginél nagyobb rugalmasságot ad, hiszen a tálcákat itt egyrészt le tudjuk venni, másrészt az átlagosnál több helyzetben is tudjuk rögzíteni. Bárhogy is állítjuk be őket, a lapadagolóba 150 oldal fér, de a készülék így sem foglal sok helyet az íróasztalon.

Az Artjet 20-at nem volt nehéz működtetni, bár úgy látszik, az Olivetti mindegyik nyomtatójánál ugyanazt a drivert használja. Működik ez is rendszeren, csak valahogy logikátlan a felépítése.

A tesztképek elkészítése nem okozott gondot az Artjet 20 számára, és a minőséggel még normál papírt használva is meg voltunk elégedve. A jobb papír persze még jobb minőséget ad, elfogadható tesztidő mellett.

A szöveges dokumentumok nyomtatási sebességét már nem találtuk ennyire jónak. Az Olivetti készüléke elméletileg 10 oldal/perc teljesítményű, ám az ilyenkor használt festéktakarékos üzemmód ronda csíkokat hagy a nyomaton, a minőségen javítva viszont 43 mp-re nőtt a tesztidő.

Az Artjet 20 rugalmasan bánik az üres papírral, és jó a mellékelt szoftvercsomag is (Picture Publisher és Micrografix Windows Draw), de amikor elkezdünk nyomtatni, nem értjük majd, mi kerül ezen ennyibe.

Olivetti Artjet 20	Pro és kontra	Vélemény
£179,99 (h. 77 000 Ft)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fényes papírra szépen nyomtat ✓ Rugalmas papírkezelés X Nem ér ennyit 	62%
<ul style="list-style-type: none"> • Olivetti ☎ (1) 206 3250 • www.olivettilexikon.com 		

Olivetti JP 192

MIRE FOGJUK HASZNÁLNI AZ ÚJ TINTASUGARAS NYOMTATÓNKAT?

Nem árt, ha erre a kérdésre konkrét választ tudunk adni. Az Olivetti JP 192 például egyszerre csak egyféle patronnal nyomtathat. Ez még nem lenne baj, ha az esetek 90%-ában csak grafikákat vagy csak szöveges dokumentumokat nyomtatunk, ám ha az arányok kiegyenlítettebbek, hamar megunjuk az állandó patroncserét.

Bármit is nyomtassunk a JP 192-vel, az elkészült dokumentumokat tároló papírtálcát mindenképpen hiányolni fogjuk. Tény, hogy a készülék így kevesebb helyet foglal, de a kinyomtatott oldalaknak így is, úgy is helyet kell csinálni.

Ráadásul a papíradagoló rendre begyűrte a papírt, ha 20-nál többet

raktunk bele, pedig állítólag 40-et is el tud tárolni.

Vannak azért jó hírek is. A tesztkép 104 mp alatt készült el, és bár kissé „zajosnak” találtuk, csíkokat egyáltalán nem fedeztünk fel rajta, és a színek is élethűek maradtak. Ezen igazából a legjobb minőség beállítása sem változtatott – pusztán annyi történt, hogy egy egész perccel megnőtt a tesztidő.

Ilyen kevés pénzért kár lenne a világ legjobb tintasugaras nyomtatóját várni, de az Olivetti JP 192 ettől még jobb is lehetne.



Az Olivetti JP 192 a legolcsóbb nyomtatók közé tartozik, de az olcsó húsak itt is híg a leve.

Olivetti JP 192	Pro és kontra	Vélemény
£58,75 (h. 25 000 Ft)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Olcsó X Csak egyféle patron X Nincs „kimeneti” papírtálca 	53%
<ul style="list-style-type: none"> • Olivetti ☎ (1) 206 3250 • www.olivettilexikon.com 		



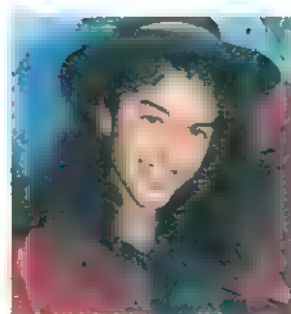
Szemmel látható színkeverés és csíkozódás.



Kissé szemcsés, de az árúhoz képest megfelelő.



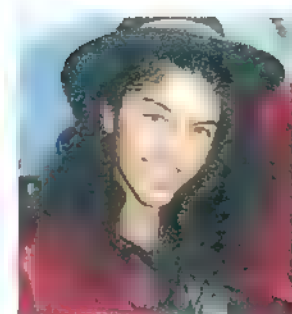
Szemcsés, tompa és életlen képek.



A kabáton csíkozódás, a bőrön színkeverés látható.



Sötét, de egy hordozható printerhez képest jó.



A sötét területeken (pl. haj) egyes részletek elvesztek.



Jó lenne, de vízszintes irányban rondán csíkos.



A furcsa minták nagyobb felbontáson sem tűnnek el.



A Stylus Color 760 2-3x gyorsabb, mint a többiek.



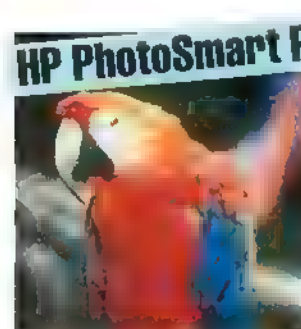
Megfelelő, bár kissé tompák a színek.



A Stylus Photo 870 a legjobbba közé tartozik.



Sötét, de azért normál papíron is megfelelő.



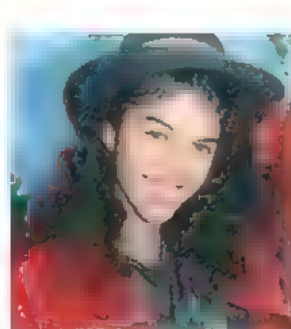
Nehéz rajta hibát találni, csak hát drága.



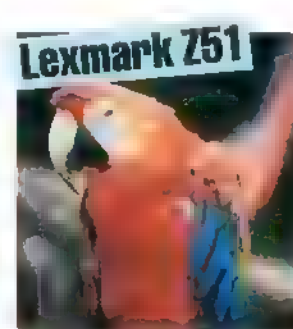
Élethűen visszaadott bőrszín – a legjobbak jele.



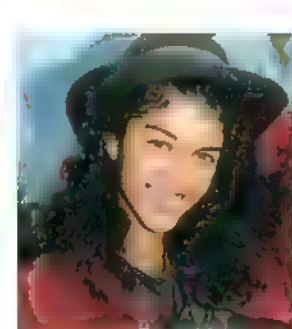
Túl világos, rossz a kontraszt és tompák a színek.



Rajzos kép, de túl világos és rossz kontrasztú.



Tüéles kép és élénk színek – szinte tökéletes.



Pontos színek még a sötétebb helyeken is.

A rideg tények

(A felbontás dpi-ben, a tesztidő mp-ben értendő. A fénykép tesztidejénél a második érték a legjobb minőségre vonatkozik.)

Termék	Max. felbontás	Interfész	Tesztidő (fénykép)	Tesztidő (szöveg)	Ár	Vélemény
Apollo P-2200	600x600	Párhuzamos	102/207	51	16 900 Ft + ÁFA	60%
Brother MP-21C	720x720	PCMCIA (opcionálisan párhuzamos is)	95/461	111	kb. 80 000 Ft	73%
Canon BJC-85	720x360	Párhuzamos, USB, IrDA v1.1	80/332	39	74 000 Ft + ÁFA	79%
Canon BJC-2100	720x360	Párhuzamos, USB	88/330	39	24 900 Ft + ÁFA	70%
Canon BJC-8200	1200x1200	Párhuzamos, USB	NA/179	39	111 500 Ft + ÁFA	82%
Compaq U300	1200x1200	Párhuzamos	104/192	37	kb. 34 000 Ft	60%
Epson Stylus Color 460	720x720	Párhuzamos	61/164	36	23 900 Ft + ÁFA	63%
Epson Stylus Color 760	1440x720	Párhuzamos, USB	36/194	26	47 500 Ft + ÁFA	66%
Epson Stylus Photo 870	1440x720	Párhuzamos, USB	41/120	37	82 000 Ft + ÁFA	90%
HP DeskJet 840C	600x1200 fotópapíron	Párhuzamos, USB	70/150	28	28 900 Ft + ÁFA	75%
HP DeskJet 610C	600x600	Párhuzamos	101/205	53	44 900 Ft + ÁFA	58%
HP DeskJet 930C	2400x1200 fotópapíron	Párhuzamos, USB	24/100	26	58 900 Ft + ÁFA	85%
HP PhotoSmart P1100	2400x1200 fotópapíron	Párhuzamos, USB	48/92	39	135 900 Ft + ÁFA	78%
Lexmark Z11	1200x1200	Párhuzamos	106/192	36	19 900 Ft + ÁFA	65%
Lexmark Z51	1200x1200	Párhuzamos, USB	105/71	21	54 000 Ft + ÁFA	64%
Olivetti Artjet 10	1200x600	Párhuzamos	95/322	34	kb. 40 000 Ft	48%
Olivetti Artjet 20	1200x1200	Párhuzamos	58/211	43	kb. 77 000 Ft	62%
Olivetti JP 192	600x300	Párhuzamos	104/175	44	kb. 25 000 Ft	53%

Canon BJC-2100



Néhol túl világos, máshol túl sötét, és a színek is tompák.



Elmosódott színek, a kép pedig kissé világos.

Canon BJC-8200



Éles, rajzos, szép színekkel rendelkező kép.

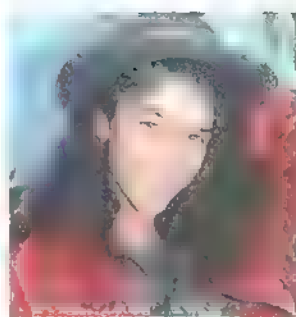


Minden részlet és szín kivehető, még sima papíron is.

Compaq IJ300

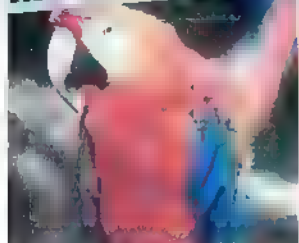


A fényesebb részeken elvesznek a részletek.



Túl világos kép, így a fényesebb részek eltűnnek.

HP DeskJet 840C



Éles színek és rajzos kép, csak a csíkok ne lennének.



A kék színű vízszintes csíkok egyszerűen nem tűnnek el.

HP DeskJet 610C

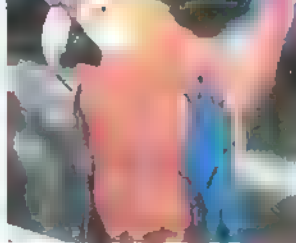


A DeskJet 610C nem alkalmas fotónyomtatásra.



A részletek a sötét részekben teljesen elvesznek.

HP DeskJet 930C



Kevésbé rajzos, de akár 10x gyorsabb, mint a konkurencia.



Nem a legjobb, ám 24 mp alatt elkészült.

Olivetti Artjet 10



Kissé világos, ráadásul csíkozódás is látható.

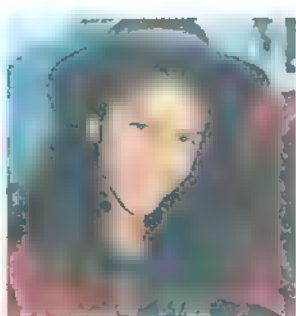


Rajzos kép, de mintha „túl-exponálták” volna.

Olivetti Artjet 20



A sötétebb részekben sok a tinta, és a színkeverés nyoma is látható.

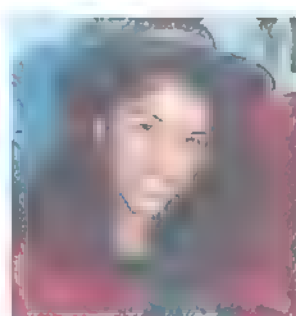


A színkeverés miatt nem elég egységesek a színek.

Olivetti JP 192



Nem rossz, de a színek nagyon sötétek, így nem elég rajzos.



Kissé „grízes”, de az árához képest megfelelő.

Összesítés

Most, hogy nagyszabású tesztünk végére érkeztünk, választ kellene adnunk arra a kérdésre, hogy melyik nyomtatót érdemes megvenni. Szokásunkhoz híven most is azzal válaszolunk, hogy attól függ, mennyi pénzünk van és hogy mire fogjuk használni leendő nyomtatónkat.

Ha valaki hordozható printert keres, a magunk részéről a Canon BJC-85-öt ajánljuk: kisméretű, elegáns, jó minőségben nyomtat és egy csomó tartozékot adnak hozzá. Nem olcsó, de úgy gondoljuk, megéri spórolni rá.

Mindenképp döntsük el, hogy mit akarunk. Amennyiben a digitális kameránkkal készített ké-

Kerüljük el a nagyon olcsó modelleket – már az elején túl sok baj van velük, idővel pedig csak sokasodnak a gondok.

peket PC nélkül is ki szeretnénk tudni nyomtatni, a Hewlett-Packard PhotoSmart P1100 ideális választás. A számító-

A Hewlett-Packard DeskJet 930C valóban ideális nyomtató kis irodák számára.



gépet kiiktatva a nyomtatási idő is lerövidül.

Ha viszont megelégszünk a hagyományos módszerekkel, felesleges ennyi pénzt költenünk. Aki egy kicsit is igényesebb nyomtatásokat szeretne, kerülje el a nagyon olcsó modelleket. Már az elején túl sok baj van velük, idővel pedig csak sokasodnak a gondok. Inkább vegyünk mondjuk egy HP DeskJet 840C-t: szövegeket gyorsan, képeket pedig jó minőségben, bár kissé lassan nyomtathatunk vele. Ha gyorsabb készüléket szeretnénk, válasszunk egy másik

DeskJetet, a 930C-t. Valószínűleg hosszú évekig örülhetünk majd neki.

Elég a szószaporításból, lássuk végre a nyertest. Aki igazi fényképminőségű nyomtatásokat akar és a design sem közömbös a számára, az Epson Stylus Photo 870-et vegye meg. A Canon BJC-8200 egy hajszálnyival szebb képeket nyomtat, de a különbség csekély, és az Epson gyorsabb, sőt kevesebbe is kerül.

Ennyit a tintasugaras nyomtatókról. A következő hónapban a hangkártyapiacot nézzük szét. PCF

Az Epson Stylus Photo 870 jól néz ki, kifinomult nyomtatási technológiát használ és minden kategóriában szépen dolgozik.



Teszteredmények

Mindket kártyát egy 128Mb RAM-mal szereztük PII 333-as konfigurációban teszteltük, hiszen sokan többen rendelkeznek ehhez hasonló géppel, mint mondjuk egy ath onos vagy PII 1-as rendszerrel. Ne feledjük, hogy a teszteredmények bétaverziós drive-eket futtató, félkész termékek teljesítményét mérték. A boltokba kerülő változatok eredményei mindkét kártya esetében bizonyára sokkal jobbak lesznek.

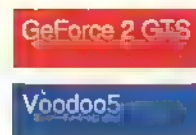
A teszteléshez szokás szerint a Quake 3-at használtuk, 1024x768-as felbontás mellett. A 3D Mark-os eredmények ugyancsak érdekes összehasonlításra adhatnak alkalmat.

Q3 Timedemo

(1024x768, 32 bites színmélység)
GeForce 2 GTS 42,8 fps
Voodoo5 27,8 fps

3D Mark

GeForce 2 GTS 2568
Voodoo5 1166



BÉTA TESZT

Voodoo5

Vajon sikerül-e a 3dfx-nek levenni a GeForce fejről a koronát?

A 90-es évek vége fele az ember igazából csak akkor nevezhette magát vérbeli PC-s játékosnak, ha volt két darab, sorba köthető Voodoo2 kártyája, amelyekkel már igen tisztességesen futott egy Quake 2-es deathmatch. A meglehetősen átlagos Voodoo3-sorozat következtében azonban a 3dfx néhány éve kikerült az élmezőnyből. Ezen a helyzeten kíván változtatni a cég legújabb, VSA-100 chipsetes kártyáival, amelyek a közeljövőben megjelenő Voodoo4 és Voodoo5 3D gyorsítókna is az alapját képezik.

A 64 Mb-os Voodoo5 először a szokásosnál jóval nagyobb méretével hívja fel magára a figyelmet. Ha kicsi a PC-nk háza, vagy nem túl nagy az alaplap, meglehet, hogy a kártya nem fog beférni a helyére. A másik meglepetés, hogy a Voodoo5 saját áramellátást igényel, vagyis a tápegységgel is össze kell kötni. Úgy látszik, a kártyán már annyi a szilícium, hogy az AGP-slot önmagában nem tudja az energiaigényét kielégíteni.

Azt igazán nem mondhatja senki, hogy a 3dfx spórolt volna a VSA chipset által támogatott funkciókon. A fontosabb tulajdonságok között elsősorban a hardveres élsimításról és motion blurról érdemes szólnunk. Ez utóbbi funkció – ahogy azt már a Matrox-féle environmental bump mappingnél is megszokhattuk – egyelőre csak bizonyos játékokban használható ki, de

könynyen lehet, hogy a fejlesztők hamarosan szélesebb körben is felismerik a lehetőségeit.

Bár a tesztelésre kapott Voodoo5 5500 természetesen nem azonos a végső verzióval, és a driver sem kelti a késztermék benyomását, azt azért nem álltuk meg, hogy ne futassunk le rajta néhány tesztet. Az eredmények ígéretesek voltak ugyan, de nem annyira, amennyire a kiszivárgott információk alapján számítani lehetett. Csak remélni tudjuk, hogy a boltokba kerülő változat hardveresen és szoftveresen is sokat javul, hiszen a kártya a jelenlegi formájában Quake 3-ban és a SysMark 2000 alapján is a GeForce 2 mögött végzett, mi több, a legtöbb tesztben a GeForce DDR-t, sőt a hagyományos GeForce-ot sem szármalta túl.

A Voodoo 5500 energiaigénye akkora, hogy az AGP-slot már nem tudja kielégíteni, így a tápegységre is rá kell csatlakoztatnunk.

Természetesen hiba lenne elhamarkodott következtetéseket levonni, de az azért már most is látható, hogy a Voodoo5 valószínűleg nem hozza meg a kívánt áttörést a 3dfx számára. A kiforrottabb driverek még feltornázzhatják a mostani eredményeket, de az eddigiek alapján úgy tűnik, a cégnek igencsak meg kell magát erőltetnie, hogy utolérje a GeForce-okat. PCF

Voodoo 5

● 3dfx ● www.3dfx.com

Ígéretes, de az NVIDIA teszteredményeit látva még sok munka vár a 3dfx mérnökeire.

BÉTA TESZT

GeForce 2 GTS

A GeForce 2 megjelenéséig már nem sok van hátra. A kérdés csak az, hogy meg tud-e felelni a várakozásoknak.

A 3DFX OLY SOKÁIG URALTA A 3D GYORSÍTÓK piacát, hogy mindenki meglepetéssel fogadta, amikor egy teljesen ismeretlen cég lelopta a fejről a koronát. Az NVIDIA már a TNT chipsettel is megmutatta, mire képes, a kitűnő GeForce azonban minden kétséget eloszlatott afelől, hogy ki gyártja a leggyorsabb 3D kártyákat.

A GeForce 2 GTS nem egy vadonatúj chipset, hanem a meglévő architektúra javított változata. Ugyanúgy egy GPU-ról van szó (vagyis a grafikus kártya majd minden képalkotással kapcsolatos feladatot levesz a processzor válláról), ám a 0,25 mikronos technológiát mostanra a 0,18-as váltotta fel, néhány egyéb újítással megtoldva.

A GeForce-ok többek között azzal nyerték meg maguknak a vásárlókat, hogy a high-end gépek mellett a gyengébbeken is jól muzsikáltak. Az egyedüli probléma az volt, hogy néhány alaplap besokallt attól a teljesítménytől, amekkorát a GeForce szándékozott felvenni az AGP-porton keresztül. Jó hír, hogy a 0,18 mikronos technológia miatt az AGP-portra immár kisebb feladat hárul, így senkit nem ér majd kellemetlen meglepetés.

Hardveres élsimítást itt is találunk, csakúgy, mint transform and lighting

engine-t (ez a sokszögek kirajzolását gyorsítja), valamint shading rasterizert (ez pl. a füst vagy a víz megjelenítésében segít) és per-pixel shadinget.

Az általunk tesztelt GTS kártya közvetlenül az NVIDIA-tól érkezett, és egyelőre csak bétaverziós meghajtókkal rendelkezett. A teljesítmény magáért beszél, de – csakúgy, mint a Voodoo5 esetében – itt is többre számítottunk. Messze-menő következtetéseket itt sem szabad levonni, de valószínű, hogy a GeForce DDR-ekhez képest nagyjából 30 százalékos teljesítménynövekedéssel lehet számolni.

Igazából csak néhány teszt esetében, például a 3D Mark multi-texturing fill rate-jénél lehetett látni, mire képes a GTS chipset. A GeForce 2 itt 1160 Mtexelt pro-

A GTS külsőre nem sokban tér el a DDR-es kártyáktól, de a chipset megújult, és a 0,18 mikronos technológia következtében kevesebbet is fogyaszt.

dukált másodpercenként, ami a Voodoo5 580-ához és a GeForce DDR 473-ához képest igen figyelemre méltó eredmény. Korai lenne még végső győztest hirdetni, de azért megkockáztatjuk, hogy az NVIDIA-t egy darabig még nem lehet letaszítani a 3D gyorsítók piacának éléről. PCF

GeForce 2 GTS

● NVIDIA ● www.nvidia.com

Teljesítményében és funkcióiban is előrelépés a korábbiakhoz képest, de nem jelent forradalmi áttörést.

Amstrad E-m@iler

Lehet, hogy az e-mail lesz a következő tömeges kábítószer? Erre itt a gyors és egyszerű megoldás.

SIR ALAN SUGAR, AZ AMSTRAD feje mindig is híres volt újszerű, furcsa ötleteiről, ezek között az élen szerepel az E-m@iler. Az E-m@iler tulajdonképpen egy telefon, digitális üzenetrögzítő, elektronikus címjegyzék és e-mailkezelő eszköz egybegyúrása. Első pillantásra úgy néz ki, mint egy túlméretezett telefon, egészen addig, amíg az ember észre nem veszi a tetejéből kiálló képernyőt. A ház elejében el van rejtve egy normális billentyűzet, annak ellenére, hogy van egy kisméretű, alap billentyűzet is a numerikus billentyűk alatt. A hátulján találunk jó néhány kommunikációs portot is, amikhez nyomtatót meg hasonlókat csatlakoztathatunk. Van egy nyílás, amibe Smart Media kártyát dughatunk és van egy dokkoló port is a Pocket Docket nevű eszközhöz. Ez utóbbi tulajdonképpen egy hordozható címjegyzék.

Ha az E-m@iler árát egy digitális üzenetrögzítő telefonéhoz hasonlítjuk, akkor nagyon olcsónak tűnik, hol itt a beugratás? Nos, a járulékos költségek egyrészt az online szolgáltatások díjaiból, másrészt a hirdetésekben jönnek össze. Minden egyes elküldött e-mail kb. 50 Ft-ba kerül Angliában, ami hasonló a mobiltelefonos SMS-küldéshez. E-mailt azonban annyit fogadhatunk, amennyit akarunk, és ezt megtehetjük egy levél küldésekor is (szintén ugyanezért az összegért). Ha egyszer csak azt vesszük észre, hogy több száz idióta spamlevelet kaptunk, akkor sem kell megijedni, nem fog mindegyik 50 Ft-ba kerülni. Viszont elég bosszantó az outbox, azaz a kimenő mappa hiánya. Így ugyanis nem tudunk egyszerre több levelet is elküldeni, de a szerkezet inkább a butább felhasználóknak készült, ők pedig nem nagyon fogják hiányolni.

Riasztó jelzések

A kijelző csak 480x320-as felbontásban használható, ami elég a levelek elolvasásához vagy az egyszerűbb képek megnézéséhez, de webböngészéshez már kevés. Jelenleg ugyan erre nincs lehetőség, de az ígéretek szerint a jövőben lesz ilyen is, akár a WAP-hoz hasonlóan. A képernyő mindkét felső sarkában van egy lámpácska, a bal oldalon egy zöld, ami a hangüzenetekre,

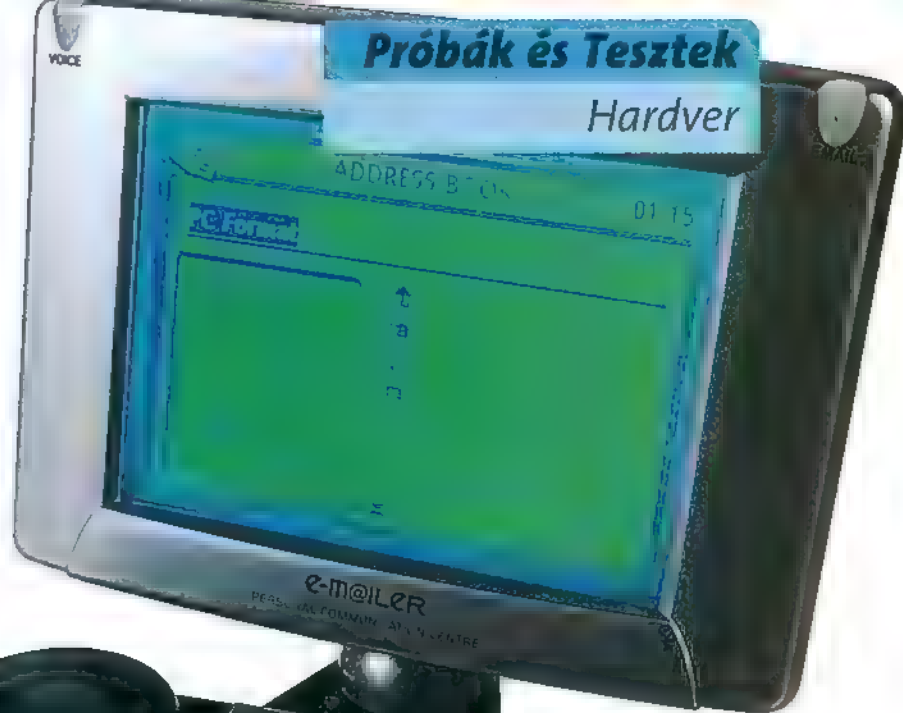
a jobb oldalon lévő piros pedig az olvasatlan e-mailekre figyelmeztet. A BT (British Telecom) megfelelő szolgáltatására előfizetve az érkező levelekről ingyenesen kapunk értesítést, ellenkező esetben minden alkalommal manuálisan ellenőriznünk kell, hogy kaptunk-e levelet, vagy beállít-

hatjuk a telefont, hogy bizonyos időközönként magától megtegye helyettünk.

Az első használat alkalmával ki kell töltenünk mindenféle regisztrációs kérdőíveket, például életkorról, fizetésről, gyerekeink számáról, érdeklődési körünkről és természetesen név, cím, telefonszám. Az egész teljesen ártalmatlannak tűnik, nem több, mint amit egy normális garanciajegy esetében meg kell adnunk, csakhogy ezeket



A billentyűzet a készülék első felében van elrejtve, ami jó ötlet, de sajnos kissé kényelmetlen és kicsi.



Az majd kiderül, hogy mennyire lesz sikeres az E-m@iler, de biztos, hogy segít átértékelni a kommunikációról alkotott nézeteinket.

az információkat célirányos hirdetésekhez használják fel. Azaz, amikor nem használ-

juk a készülékünket, akkor a képernyőjén mindenféle hirdetések jelennek meg. Ha olyan hirdetést látunk meg, ami érdekel, akkor egy gomb megnyomásával eljuthatunk a hirdetést feladó céghez.

Kevés memória

Az E-m@iler célja, hogy eljuttassa azokhoz is az e-maileket, akiknek nincs, vagy nem akarnak pénzt költeni egy komplett számítógépre. Ebben az értelmezésben a dolog tökéletesen működik, habár az elején el kell tölteni egy kis időt a beállításával. Ha távol vagyunk a készüléktől, akkor a Pocket

Docketben is rögzíthetünk új neveket és címeket, amikor összedugjuk a két eszközt, azok automatikusan szinkronizálnak. Csak 4 Mb beépített memóriával rendelkeznek, így a komolyabb felhasználók kénytelenek lesznek egy Smart Media memóriakártyába is befektetni. Sok esetben azt vettük észre, hogy e-mail küldések vagy fogadásakor a készülék elveszti a kapcsolatot a szerverrel. Az még nem derült ki, hogy ezekért a hívásokért is kell-e fizetni, de ha igen, akkor az elég drága mulatság.

Az E-m@iler nem nyújt akkora szabadságot, mint egy PC, de annyi kellemetlenséget sem, úgyhogy ideális azoknak, akik nem szeretnének túl sokat vesződni. **PCF**

Amstrad E-m@iler	Pro és kontra	Vélemény
£80 (kb. 26 000 Ft) Amstrad www.amstrad.com	✓ Sok kűtű ✓ Olcsó ✓ Bővíthető, fejleszthető ✗ Komoly levelezésre alkalmatlan ✗ BT elkötelezett	68%

Jornada 545 Pocket PC

Hagyd otthon az MP3-lejátszód, a notebookod, a könyved, és vidd magaddal inkább a világ legkisebb zsebszámítógépét.

EGY-KÉT PROBLÉMÁS BOLYGÓ FELROBBANTÁSA, új halálcsillagok építése, bosszantó lázadások leverése, Darth Vader elég elfoglalt lehet. Nos, ha tippelnünk kellene, akkor azt mondanánk, hogy ő is egy Jornada 545 Pocket PC-ben jegyzi fel a tennivalóit. Ez egy okos kis PDA (Personal Digital Assistant – Személyi Digitális Segéd), nagyon szép, sima, fekete fémburkolattal, kinyitható fedéllel.

Ha már a gonosz birodalmakról beszéltünk, akkor meg kell említenünk, hogy a Jornada operációs rendszere a Microsofttól származik. Szerecsére nem a tavalyi Windows CE, hanem egy teljesen átdolgozott rendszer, ami Pocket PC névre hallgat.

Az eszköz gombok eltűntek és velük együtt a várakozási idő is, ami egy ilyen megnyomása és valami történés között telt el eddig. Az új kezelőfelület gyors és kifogástalan, sőt még egy kicsit színes is, így talán

még vonzóbb a szerkentyű.

Egész egyszerűen ez most a legkifinomultabb kézi számítógép, beleértve a szoftvereket is. Képes kezelni a Word és az Excel dokumentumokat, ugyanúgy, ahogy a naplónkat is. Még sok más dolog is van. Hála a Microsoft Reader-nek, nem kell mindig az újságosbódéhoz rohangan, ha nyaralni megyünk. Ez a program képes az elektronikus könyveket olvasható formában megjeleníteni. Lapozáshoz is csak tekerni kell egyet a Jornada egyik gombján.

Még MP3 zenét is lejátszhatunk a gépen, amiket meghallgathatunk a kiváló minőségű fejhallgatón keresztül. Azonban, ha két vagy három számnál többet szeretnénk tárolni a gépünkben, akkor szükségünk lesz még néhány Mb memóriára, amit a Compact Flash foglalatra tehetünk. A Jornada csak 16 Mb memóriával rendelkezik alapkiépítésben, ez vi-

szont egy normális MP3-lejátszó memóriájának csupán a negyede.

Az MP3-lejátszókon azonban nem lehet játékokat futtatni. A Jornada világos, színes kijelzője ideális a hozzá adott golfszimulátor játékhöz. Még a tapsot is hallani, ha jó helyre ütjük a labdát. De a játékok meg-

eszik a Jornada elemét, amit nyolcórásnak mondanak. A maga 260 grammos súlyával nem olyan könnyű, mint egy Palm, de még így is elég vékony és jól elfér az ember zsebében.

Csak gondold az erőre, ami benne rejtezik. Az egész galaxis a tiéd lehet. **PCF**



Nemcsak hihetetlenül jól néz ki, de a Jornada 545-nek van a legkifinomultabb operációs rendszere minden PDA között.

OnStream Echo 30

Szalagos egységek? Fura figurák, mi? Ha szerinted nem, akkor pillants erre az arcátlan kis eszközre.

AZ ECHO 30 AZ ONSTREAM LEGÚJABB FEJLESZTÉSE az ADR (Advanced Digital Recording) szalagos egységek között. Az új verzió egy külső, USB-s meghajtó, lekerített, fémszerű műanyag házban. Az ADR nyolcsávos szalagot használ, ami mind horizontálisan, mind vertikálisan rendelkezik hibakorrigálással, mozgó fej van benne, ami képes az automatikus követésre. Az egység megbízhatóságát nagyon magasra tartják, a készítőik szerint még a merevlemezeknél is jobb.

Az Echo 30 telepítése fájdalommentes – az USB-nek ez a legnagyobb előnye. A névben található 30-as szám a kapacitásra utal, vagyis az egység 30 Gb adatot

képes tárolni. Ez egy kissé megtévesztő, valójában nincs az ennyi. Mint minden szalagos egységnél, a névleges kapacitásba beleértik a tömörítést is, feltételezve, hogy ez 2:1 arányú, a tényleges kapacitás csak 15 Gb. A tömörítési arány erősen függ a fájlok típusától. Egy alapban jól tömörített fájl, mint amilyen az MPEG vagy az MP3, már nyilván nem fog még jobban összemenni.

A meghajtót kétféleképpen is használhatjuk. Biztonsági mentésre egy megfelelő program segítségével, vagy közvetlenül a Windowsból, ugyanúgy, mint bármelyik cserélhető lemezegységet. Elég gyors ahhoz, hogy a fájlokat (akár DVD-filmeket) közvetlenül onnan juttassuk le. A biztonsági másolatot készítő szoftver (Echo) nagyjából a szokásos funkciókkal rendelkezik, mentés, visszaállítás stb. Praktikus, hogy a segítségével nyomon követhetjük az egyéb cserélhető médiakon lévő fájlokat is. Egy speciális katalógusban tárolhatjuk az összes médian lévő összes fájlnkat, így gyorsan megtalálhatunk bármit, bárhol. Nagyon ügyes, bár néha az ember úgy érzi, hogy lehetne egy kicsivel egyszerűbb. Windowsból közvetlenül elérni a meghajtót szintén egyszerű – húzd és ejtsd mód-

Az Echo 30 bebizonyította, hogy még egy szalagos egység is lehet szép. A hozzá adott lábak segítségével elhelyezhetjük állítva, bár így a kazettakiadó mechanika szépen keresztüldobja a szalagot az asztalunkon.



szerrel könnyedén másolhatunk oda vagy onnan fájlokat. Ebben az esetben azonban nem használhatunk tömörítést, ami sajnos elég nagy hiba.

Ahogy a szalagos egységektől mostanában megszokhattuk, ez is gyors. A tesztjeink szerint egy sima másolásnál 2,3 Mb-ot képes megmozgatni egyetlen másodperc alatt, bár az is igaz, hogy

a könyvtárak tartalmát csak a másolás után frissíti. Mentési üzemmódban percenként 37 Mb adatot képes kezelni, ami a szalagos mentéshez képest kiváló, bár egy jó nagy merevlemez lementése még így is órákig tarthat. Az Echo érdemei között fel kell sorolnunk a hordozhatóságot, a könnyű kezelhetőséget és a kapacitást. Kifejezetten olcsó, több tízezer forinttal kevesebbet kell érte kiadnunk, mint egy 24 Gb-os DAT-meghajtóért. **PCF**



Mentőprogramja, az Echo, alapos és rugalmas. Időzíthetjük a mentéseket, kereshetünk elérési út, fájlnevet vagy fájltypus szerint.

OnStream Echo 30	Pro és kontra	Vélemény
£327.83 (kb. 140 000 Ft) OnStream www.onstream.com	✓ Gyors, megbízható ADR ✓ Egyszerűen telepíthető, használható ✓ Jól néz ki ✓ Relative olvasó ✗ A szalagok még mindig lassúak	84%

IBM Microdrive

Azt mondják, a pici dolgok csodálatosak, márpedig ez a világ legkisebb merevlemeze.

A MICRODRIVE A MÉRNÖKI TERVEZŐMUNKÁ egy figyelemre méltó terméke. Nehezen hihető, hogy az IBM-nek sikerült működő merevlemez becsúfolnia egy parányi Type II CF foglalatba (a Type II a PCMCIA foglalat vastagságára utal, a CF pedig a Compact Flash rövidítése, ami egy memóriakártya-típust jelöl). A Microdrive először abszolút elméleti kutatásnak indult, ami azt próbálta kideríteni, hogy milyen kicsi lehet egy merevlemez. A végeredmény olyan jó lett, hogy az IBM megépítette. A meghajtóban egy inch széles lemezt találunk, ami 4500-as fordulaton pörög és 340 Mb kapacitásra képes.

Amitől igazán használható, az a CF formátumra jellemző, beépített vezérlő, ami a kártyában van, nem pedig az eszközben. Ez annyit jelent, hogy bármilyen Type II CF foglalatba bedughatjuk a Microdrive-ot, az ugyanúgy fog működni, mintha egy Compact Flash memóriakártya lenne. Nem kell vesződnünk a 32 vagy 64 Mb-os memóriakártyával, amit a digitális fényképezőgépekhez adtak, helyette itt egy 340 Mb-os cucc.

Az IBM egyetlen dologra hívja fel a figyelmünket, óvatosan használjuk a Microdrive-ot olyan eszközben, amelyik CF foglalatán nincs mechanikus kioldó gomb. Érde-

mes odafigyelni a meghajtó energia-felvételére is – többet fogyaszt, mint egy sima CF kártya. A meghajtó mellé kapunk egy PCMCIA kártyás átalakítót, amivel használhatjuk hordozható számítógépekben. Van egy 170 Mb-os változata is, de sajnos az nem fele ennyibe kerül, úgyhogy nem éri meg.

A teljesítménye természetesen nem egyenértékű az asztali gépekben található merevlemezekével. Viszont érezhetően gyorsabb, mint egy mezei CF memóriakártya. A másolási tesztheink szerint kb. 1 Mb-os átviteli sebességre képes, akár a lemezen belül, akár másik meghajtóra másolunk fájlokat. Az IBM azt állítja, hogy a CF formátum lefogja a Microdrive teljesítményét – az elméleti értékek 1,8 és 3 Mb között mozognak, pedig ez kívül esik a CF specifikációin. Egy normál CF kártya 720 kb átvitelére képes másodpercenként.

Az IBM Microdrive Mb-okra vonatkoztatott ára kevesebb, mint egy Compact Flash memóriakártyáé, ugyanez CF kártyában kétszer ennyibe kerülne. **PCF**



Egy merevlemez, ami csak 16 gramm súlyú és akkora, mint egy mentolos cukorka. Ki mondta, hogy a vinyók nem szépek?

IBM Microdrive	Pro és kontra	Vélemény
160 000 Ft + ÁFA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Óriási kapacitás CF formátumban ✓ Olcsóbb, mint egy CF memóriakártya ✓ Nagyon praktikus ✗ 340Mb adat tárolásához igen drága ✗ Könnyen elveszthetjük a lakásban! 	90%

P2000 Tilt Pad

Dőléssel is kezelhető és talán istennek köszönhető, de működik!

NAGYON SOKAIG GYANAKVASSAL kezeltük a döntéssel manipulálható eszközöket. Eddig úgy tűnt, hogy csak egy szokatlan megvalósítása a mozgásnak, ráadásul egy botkormány vagy egy kormánykerék ezt tökéletesen képes elvégezni. Ja, és ez csak akkor igaz, ha működik. Így aztán könnyű elképzelni, hogy mennyire meglepődöttünk, amikor a Saitek P2000-et a kezünkbe vettük és kiderült, hogy nagyon jól alkalmazza a döntési technikákat és önmagában egy tök jó kis eszköz. Igaz, hogy a külseje egy kissé olcsó cuccra utal – nézzük csak meg a krómozott műanyag gombokat –, de általánosságban egy robusztus kialakítású joypadet vehet a kezébe, aki megveszi.

Egy csomó játékban leteszteltük a döntéssel való irányítást, és azt kell mondanunk, hogy nagyon jól működik, bármilyen kanyart be lehet vele venni és sokszor egy-két ügyes forduló még az életünket is megmentette. Az ilyen dolgoknál általános, hogy néha túlzásba esnek egy-egy bedöntés értelmezésénél és nagyon nagyot fordul például a kocsí, amit irányítottunk – na ez itt nem igaz. Még mindig azt gondoljuk, hogy a döntéssel vezérelhető



Előítéleteink ellenére a Saitek P2000-nek sikerült bebizonyítania, hogy nemcsak egy jó joypad, hanem döntéssel is vezérelhetjük és képes helyesen működni.

eszközök csak jó reklámfogások, de ha valaki ilyenre vágyik, akkor az ezzel az eszközzel kipróbálhatja. **PCF**

P2000 Tilt Pad	Vélemény
£39.99 (kb. 10 000 Ft)	
<ul style="list-style-type: none"> • Saitek • (1) 322 2232 • www.saitek.com 	
Pro és kontra	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jól összerakott ✓ Jól működik 	88%

USB 32Mb Pocket Drive

Cserélhető tárolóeszközt keresel? Akkor nézd meg ezt!

A POCKET DRIVE TULAJDONKÉPPEN EGY flash memóriakártya, csak az egyik végére USB-csatlakozót szereltek. A Windowsban nem találunk meghajtóprogramot a Pocket Drive-hoz, így első használatkor szükségünk lesz a mellékelt floppylemezre. Kár, hogy nem lehet egyből használni, talán a következő Windowsban már lesz driver hozzá.

Az USB-s csatlakozásnak köszönhetően a telepítés egyszerű, nem kell a gépet sem újraindítani. A driverek telepítése után rendelkezésünkre áll újabb 32 Mb tárterület. Létezik 64 Mb-os változata is.

Üzem közben csatlakoztathatjuk gépünkhöz – nem kell kikapcsolni vagy újraindítani azt. A meghajtó végén van egy kis írásvédelmi kapcsoló, amivel megakadályozhatjuk a véletlen adatvesztést.

A teljesítménye jó, bár a flash memóriák meg sem közelítik a PC-kben lévő memória vagy merevlemez sebességét. Az elérési ideje 25 ms, ami ne-

Csak óvatosan, ki ne dob az apróddal együtt!

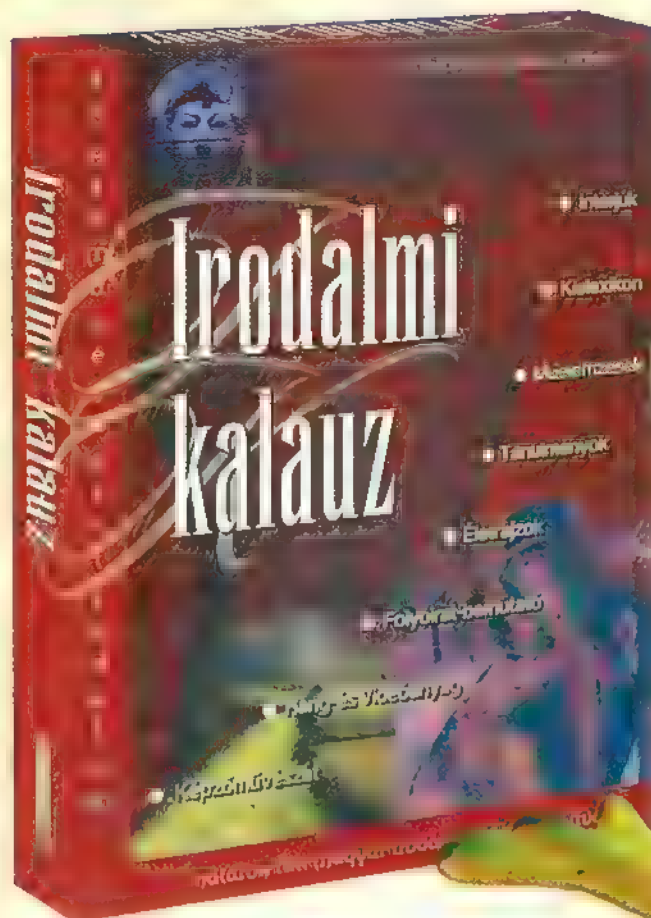


gyede a floppyénak. A HDTach tesztprogram szerint átlagos átviteli sebessége 770 kb másodpercenként.

A Pocket Drive elég drága, és a kisebb fájlok hurcolására a floppylemez is ugyanolyan jók, csak sokkal olcsóbbak. Nagyobb fájlokhoz pedig olcsóbb a Zip-lemez, vagy az írható CD, de a Pocket Drive sokkal szebb. **PCF**

USB 32Mb Pocket Drive	Vélemény
£99.88 (kb. 42 000 Ft)	
• DS Computers	
Pro és kontra	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagyon kicsi, nagyon flash ✓ Megbízható ✗ 32Mb-ért egy kicsit drága 	81%

Legújabb megjelenések



Irodalmi Kalauz

A CD-ROM-ot azoknak szánjuk, akik a kortárs magyar irodalom iránt érdeklődnek, igénylik, hogy a világon szét-szóródva élő magyarság szellemi életéről is képet kapjanak.

ZAK'S

Nyelvoktató CD-ROM gyermekeknek, melyben a rengeteg animáció és 24 interaktív játék segítségével könnyedén-játékosan sajátítható el az angol nyelv alapjai.



Fantasztikus Matekváros 2

A szoftvert azzal a céllal tervezték, hogy egyszerűbbé tegye a matematika tanulást a kicsik számára, s fokozza a tanulás közbeni élményt.

PC CD-ROM



Tomi megmenti a tengert

A magas színvonalú, újszerű multimédiás oktató program játékos tengeri kaland során fejleszti a gyerekek gondolkodási és nyelvi képességeit.

Kis Mozigépész

A CD-ROM segítségével elkészítheted a saját mozifilmedet, de különféle fejtörők, kirakós játékok, ügyességi és logikai játékok több órnyi szórakozást nyújtanak.

A szoftverek ÁFÁ-s ára 5990 Ft/db!

Kiadja és forgalomba hozza: Automex Kft.

Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015

Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu



Fotó: Katharine Lane Sims

Felvétel indul!

A *PC Format* ezúttal a digitális videokamerák világába kalauzolja el az olvasót, ahol három termék vár arra, hogy szerepet osszunk rájuk.

A DIGITÁLIS VIDEOZÁS (DV) IM-már végérvényes helyet vívott ki magának a nap alatt, és a legújabb termékek már ebben a viszonylag új piaci szegmensben is a harmadik generációt képviselik. A siker legfőbb bizonyítéka, hogy a *Blair Witch Project* óta egyre több profi filmes használ ilyen készülékeket a forgatáshoz.

A nálunk *Ideglelés* címmel bemutatott horrorfilm teljes egészében Hi-8-as videokamerákkal készült, 16 mm-es szalagra. A nyersanyagot aztán DV-szoftverekkel vágják meg, egy kis teljesítményű számítógép segítségével. Ha a készítő az alábbiakban bemutatott három kamera va-

lamelyikét használták volna, még kevesebből is kijöhettek volna, mint az a 30 ezer dollár, amibe a film állítólag került. Egy DV kamera és egy IEEE 1394 (más néven Firewire) kártyával felszerelt számítógép mindenki számára lehetővé teszi, hogy majdnem stúdióminőségű felvételeket készítsen, profi átmenetekkel.

A DV kamerák és a hagyományos Hi-8-asok között a képek rögzítésének és tárolásának módjában van a különbség. A DV kamera által „látott” képet egy ún. CCD (charge-coupled device) egység dolgozza fel, amely a PAL rendszernek megfelelően másodpercenként 25 képet rögzít. Az adatok ezután a memóriába ke-

rülnek, hogy a kamera feldolgozhasa őket. Minden egyes frame tömörítve és digitálisan kerül rögzítésre, így akkor sem következik be adatvesztés, ha egymás után többször másoljuk át az anyagot számítógépre vagy egy másik kamerába. Más szóval a szerkesztés és a vágás nem rontja a minőséget, mint az analóg módszerek esetében. Az így kapott mozgókép ráadásul kockánként szerkeszthető, így nem lesznek olyan rondák a vágások, mint amilyeneket az otthoni videomagnón lejátszott felvételeken láthatunk.

A DV tehát mindent valóra vált, amiről az amatőr filmesek mindeddig csak álmodni mertek. De –

ahogy az az álmokkal lenni szokott – most is közbeszól a külvilág. Európa egyes országokban ugyanis a vámszabályok miatt a DV kamerák Firewire-jén kiiktatták a DV-IN funkciót, vagyis a felvételt át tudjuk ugyan másolni a PC-nkre, de a szerkesztés végén nem másolhatjuk vissza a kamerába.

Ezekben az országokban tehát vagy nem működik a DV-IN, vagy működik, de a termék árába az ily módon megnövekedett vámköltségeket is belekalkulálják. Lám, az EU-csatlakozás sok előnye mellett bizonyos hátrányokra is fel kell készülnünk...

Panasonic NV-EX3B



Szolgáltatások

A Panasonic szerint ez a világ legkisebb és legkönnyebb DV kamerája. Az EX3B téglateszerű formájával olyan, mint egy vastag határidőnapló. És valóban benne is van minden: bár mindössze 400 g súlyú, funkciói számában és képminőségében a nagyobb készülékeket idézi. Az EX3B 10x-es optikai és 100x-os digitális zoomot tartalmaz. Effekteket (szám szerint 11-et) már a kamera maga is képes a felvételekhez rendelni, ráadásul ha megunjuk a filmezést, átkapcsolhatunk fényképező üzemmódra is. A hagyományos kereső mellett a 2,5 colos LCD-képernyőt is használhatjuk, amely 180 fokban megdönthető arra az esetre, ha magunkat akarjuk megörökíteni. Minden részlet gondosságra vall: a töltőbe például két akku is helyezhető.

Használhatóság

Az EX3B használata rendkívül egyszerű. Üzem módból például csupán kettő van: az álló- és a mozgókép-rögzítés. Az ezekhez tartozó gombok kialakítása olyan, hogy lehetetlen összekeverni őket, és fényképet készíteni akkor, amikor igazából mozgóképet szeretnénk volna. Az összhatót csak az a három aprócska nyomógomb rontja el, amelyek a menürendszer kezelésére és az effektek beállítására szolgálnak. Ezek ugyanis abban a mélyedésben találhatók, ahová az LCD-képernyő csatlakozik, és mivel alig 2,5 mm szélesek, mi több, még sülyesztettek is, egy felnőtt keze számára szinte lehetetlen a működtetésük. A többi funkciógomb szerencsére tökéletesen kézre esik. Semmi sem hibátlan, de az EX3B azért közel jár ehhez.

Minőség

Az ezüstös csillogású műanyag- és alumíniumborítás nemcsak jól néz ki, de az EX3B minőségéről is hűven tanúskodik. A design elsősorán: az összes gyakran használt gomb fémből van, a sérülékeny részek pedig sülyesztettek. A kivitelezés csillagos ötöst érdemel.



Kép a képen – és ez csak egy az EX3B számos beépített digitális effektje közül. Az előtér álló-, a háttér viszont mozgókép.

Canon MV200



Az MV200 rengeteg funkciót ad az áráért. A készülék lelke egy 460 ezer pixeles képszenzor, és a felvett anyagot a beépített grafikus effektek, illetve vágóeszközök segítségével rögtön el is kezdenék szerkeszteni. Az optikai zoom 16x-os nagyítást tesz lehetővé, digitálisan pedig 320x-osan tudjuk megnövelni a kép méretét (pontosabban a pixeleket). Ekkora nagyítás mellett szinte kötelező a képstabilizátor, amelyek közül a Canon az optikai megoldást részesítette előnyben a digitális módszerekkel szemben. Ez annyit tesz, hogy a nagy felbontásból teljes egészében kép lesz, és nem a remegés kivédésére pazarlódik el. A kereső feladatát a színes, 2,5 colos LCD-képernyő is el tudja látni, bár így kb. 15 perccel rövidebb az akku üzemideje (az LCD használata nélkül 95 perc). Ha fényképezni szeretnénk, az MV200-hoz vakut is illeszthetünk.

Azok, akik már használták a Canon valamelyik Hi-8-as kameráját, az MV200 kezelését is hamar meg fogják tanulni. A kezelőszervek némelyike már ránézésre is sokat elárul magáról: a nagy piros gombbal például a felvételt indíthatjuk el, akár álló-, akár mozgóképről van szó. A többi gomb is nagyméretű és könnyen elérhető, a bekapcsoló/programváltó kivételével. Ez igazából nem is gomb, hanem kapcsoló, apró mélyedéssel a közepén, hogy véletlenül ne tudjuk működtetni. Nem tudjuk, ez igaz, viszont ha gyorsan kellene megörökítenünk valamit, és a kezünk is nagy, gondjaink támadhatnak. A másik problémás rész a kazettabetöltő, amelynek ajtaja a tartópánt miatt nem működik rendesen: azonnal vissza akar záródni, márpedig ha az ejectet már megnyomtuk, tönkretelhetjük a készülék mechanikáját.

Az MV200 súlya minden bizonynyal nagy problémát jelentett a Canon mérnökei számára. Noha a borítása teljes egészében műanyag, a kamera így sem egy kimondottan könnyű darab: több mint kétszer nehezebb a Panasonic EX3B-nél. A súly jó részét a beépített töltő teszi ki, ami sajnos azt is jelenti, hogy a pótakku töltésekor nem használhatjuk a kamerát. Nem találtuk jó ötletnek azt sem, hogy az MV200-nál gumifedő védi a csatlakozóhelyeket. Ezek kezdetben szorosan illeszkednek a helyükre, idővel azonban elfáradnak, és „fityegni” kezdenek. Rövidesen valószínűleg le is törnek, ám onnantól kezdve semmi sem védi ezeket az érzékeny területeket. Szinte hihetetlen, hogy ez a Canonnál nem tűnt fel senkinek!

JVC GR- DVL100



A JVC hozzáállásáról csak annyit, hogy már a belépő szintű DV kamerájukba is 800 ezer pixeles CCD-t szerelnek. Ez DV-s célokra talán túlzás, állóképek készítésénél azonban hatalmas előnyt jelent a versenytársakhoz képest. A DVL100 teljesen hagyományos felépítésű: felül állítható, fekete-fehér kereső, a bal oldalon pedig 2,5 colos LCD-képernyő. Újításra való hajlamnak nyoma sincs, ha csak azt nem soroljuk ide, hogy a DVL100 több digitális effektet tud, mint másik két riválisa együttvéve. És még valami: a többiekkel ellentétben ebben a kamerában beépített lámpa is van, amely kevés fény esetén automatikusan bekapcsolódik. Hogy ez mennyire csökkenti az akku élettartamát, nem tudjuk, legfeljebb sejtjük.

A DVL100 designjára a minimalista jelző illik a legjobban. Nagyon kevés gomb található rajta, ráadásul mind egyikenél felirat jelzi, hogy mire használható. A legtöbb funkció automatikus, tehát nem kell attól rettegnünk, hogy valamit nem jól állítottunk be. Ez sokaknak talán nem tetszik, a többség azonban örömmel nézegeti majd a DVL100 által készített, emberi beavatkozást alig igénylő, jó minőségű felvételeket.



Kilenc állókép rögzítése gyors egymásutánban. Jó ötlet ez a funkció, csak kár, hogy ilyen szélesek a keretek.

A DVL100 egy kitűnően megalkotott kamera: műanyagnak műanyag, de ennek láttán már nem volt az az érzésünk, hogy előbb-utóbb el fog törni. Viszonylag könnyű, így talán a leejtést is elviselné – erre azért ne vegyünk mérget. A kazettabetöltés módja azonban ugyanúgy trehányyságra vall, mint a Canon esetében. Egyébiránt viszont leri róla a gondos tervezés: az akku például egyetlen feltöltéssel 115 percre bírja (az LCD-t használva 55 percig). A legtöbb erőnye azonban az effektek rendkívül széles tárháza (l. Vonzerő). Ezek hatása demo mode-ban egyenként megtekinthető. A JVC megpróbált sokat kihozni a „vasból”, és ez sikerült is nekik.

Vonzero

A tesztünkben szereplő három készülék közül egyértelműen az EX3B tette ránk a legnagyobb hatást. A Panasonic DV kameráját leginkább az akku miatt szerettük, amely olyan könnyű, mintha belül üres lenne. A dolog hátulütője csupán az, hogy a mellékelt darab csupán 45 percnyi működésre elég, de szerencsére kaphatók nagyobb teljesítményűek is, amelyekkel akár 4 órán át is használhatjuk az EX3B-t. A mellékelt kiegészítők között említést érdemel az öt akku, a tele-, valamint a széles látókörű objektív, a digitális szerkesztéshez használt kontroller és természetesen a PC-hez való csatlakoztatást lehetővé tevő eszközök. Az EX3B egyébként egy hitelkártya méretű távirányítóval is használható. Ezzel a zoom is vezérelhető, amely mellesleg fél mp alatt képes 1x-es nagyításról 10x-esre váltani.

Végszó

A Panasonic kamerája hű maradt a márka jó híréhez. Az EX3B megjelenésében és tudásában is magas minőséget képvisel, s ez a tetejébe még kis mérettel is párosul. Igazából csak két kritikai észrevételünk lehet: a gyászosan kis teljesítményű akku és a magas ár. Pluszpontot ért viszont a dupla akkutöltő, valamint az, hogy kazettát csak ebben a csomagban találtunk. Az EX3B valószínűleg nem sokáig lesz a világ legkisebb kamerája (elég csak a Sonyra gondolnunk), de hordozhatóságban jelenleg ez a termék jelenti a DV-technológia csúcst. Léteznek ennél nagyobb tudású kamerák is, de ennyi funkciót még senkinek sem sikerült ekkora helyre összepréselnie. Kár, hogy ennyire drága.

Az MV200-at leginkább a márkája és a 320x-os zoom miatt érdemes megvenni, bár az ekkora nagyítás már túl nagy ahhoz, hogy a gyakorlatban is hasznát tudjuk venni. Ne feledjük ugyanis, hogy ilyen mértékű digitális zoom mellett igazából csak a pixelek mérete fog megnőni, a végeredmény tehát igencsak homályos lesz. A zoom szerencsére 64x-es értéknél is maximálható, ami már sokkal szebb eredményt ad.



320x-os digitális zoom mellett minden pixel a hússzorosára nő – az eredmény nem lesz tökéletes, de azért elfogadható.

Ár-teljesítmény aránya alapján az MV200 megéri a pénzét. A nagy felbontású CCD miatt a felbontás kiváló, a minőségen pedig sokat javít az optikai képstabilizálás. A beépített szerkesztési funkciók miatt azt gondolhatnánk, hogy a Canon főként PC nélküli felhasználóknak ajánlja az MV200-at. Mindezek ellenére a kamera tökéletesen együttműködik a számítógépünkkel, akár Firewire-on, akár soros kapcsolaton keresztül (utóbbi esetben csak állóképeket vihetünk át). Egy valami igazán aggasztott minket az MV200-zal kapcsolatban, mégpedig a kivitelezés minősége. A felhasznált műanyag mennyisége kétségesse teszi, hogy a kamera kibírja-e a tartós használatot. Az volt az érzésünk, mintha a Canon mérnökei nem mehettek volna a megcélzott árkategória fölé. És nem is mentek.

A JVC nem olyan ismert, mint a Canon, és nem is ért annyira a designhoz, mint a Panasonic, ám ahhoz igen, hogy termékei rengeteg szolgáltatást nyújtsanak elfogadható áron. Következésképp, ha hobbiszinten érdeklődünk a DV-technológia iránt, egyértelműen a DVL100-at kell választanunk. A készülékben a könnyű kezelhetőség remek képminőséggel párosul. Elkészült felvételeinket szinte teljes körű utómunkálatnak vehetjük alá. Mozgóképeinket olyan effektekkel dobhatjuk fel, mint a Black & White, a Sepia, a Classic Film, a Strobe, a Cinema, a Video Echo, a Twilight, a Slow Shutter és a Variable-Speed Shutter. Az átmenetek száma szintén lenyűgöző: White Fader, Black Fader, B/W Fader, Mosaic Fader, Shutter Wipe, Slide Wipe, Door Wipe, Window Wipe, Scroll Wipe, Dissolve és Random. Ezek felvétel közben és az utólagos szerkesztéskor is alkalmazhatók.

A DVL100-zal a JVC-nek sikerült a mutatót külső sokrétű funkciókkal párosítania. Különösen a demo mode-ot szerettük: az ötlet remek, és a kivitelezése is nagyszerű. A JVC eredeti célkitűzései – terveztünk egy masszív borítást, tegyük bele egy nagy felbontású CCD-t és adjunk hozzá egy csomó effektet – teljes mértékben teljesültek, és ezzel megint a vásárlók jártak jól. A beépített lámpa azonban furcsán kilóg a többi funkció közül, és használatát nem is ajánljuk, ha nincs nálunk tartalék akku, vagy nincs a közelben konnektor. Ezt leszámítva a JVC megmutatta, hogy az egyszerűség jegyében is lehet nagyot alkotni. A DVL100 talán nem néz ki olyan jó, mint a Panasonic terméke, de szinte minden más szempontból sokkal praktikusabb nála. **PC**



Magas képminőség, de a színek mintha tompák lennének.

Panasonic NV-EX3B

399 900 Ft

☎ Panasonic ☎ (1) 311 7492
 ☎ www.panasonic.hu

Pro és kontra

- ✓ Kicsi, könnyű és cool
- ✓ Jó képminőség
- ✓ Könnyű használni
- ✗ Gyenge akku
- ✗ Zsebbe nyúlós ár

Vélemény

88%



Éles kép, de az automatika nem tudott mit kezdeni háttérrel.

Canon MV200

299 999 Ft

☎ Canon ☎ (1) 465 8020
 ☎ www.canon.hu

Pro és kontra

- ✓ Jó minőségű képek
- ✓ Vakuval is használható
- ✓ Optikai képstabilizáló
- ✗ Műanyag burkolat
- ✗ Jókora

Vélemény

81%



A mélységélesség az optika magasító tulajdonságai dicséri.

JVC GR-DVL100

£ 700 (kb. 350 000 Ft)

☎ JVC
 ☎ www.jvc.com
 ☎ (1) 239 0086

Pro és kontra

- ✓ 800 ezer pixeles CCD
- ✓ Könnyű, de masszív
- ✓ Beépített lámpa
- ✓ Demo mode
- ✗ Mert ez műanyag

Vélemény

89%

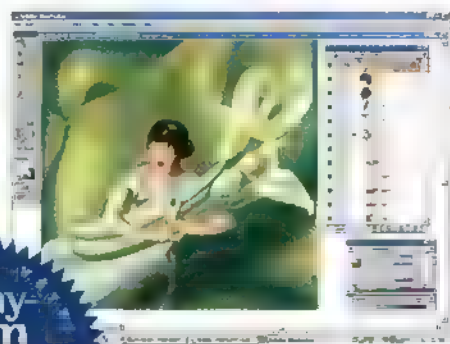
Adobe Illustrator 9

Vajon az Adobe a reneszánszhoz tér vissza? Szerintünk ugyanis az *Illustrator 9* az elektronikus rajzművészetek Leonardója.

A RENESZÁNSZ FESTMÉNYEKET SZAKÉRTŐK röntgensugarakkal vizsgálták, hogy a felszín alá lássanak, ahol bizony néha találtak változtatásokat.

Egy kiváló program készítése nem csak az időponttól függ. Ha más nem is, akkor a múlt nagy festőművészei őszintén tisztelnének az *Illustrator* kilencedik generációjának.

Először ébredt rá az Adobe, hogy az illusztrációknál is nagyon fontos az átlátszóság, így már használhatjuk egyes színekre vagy egész rétegekre kiterjedően. Az *Illustrator* rétegkezelése fantasztikus, az egészet az *Adobe Photoshop*-ból vették át, külsejével és működésével együtt. Valójában már nagyon sok funkció működésében és megjelenésében visszaköszön a *Photoshop*, minden tekintetben olyan, mint az; mintha annak a vektorgrafikus verziója lenne. Más funkciók is átkerültek, beleértve például az elhomályosítást (blurring). Van még néhány király árnyékoló



A rétegek újfajta kezelése ugyanaz, mint a *Photoshop*-ban, megtaláljuk a kis képeket is, hogy jobban emlékezzünk az egyes rétegek tartalmára.

és fényesítő eszköz is. Ahhoz, hogy ezek a funkciók működhessenek, gyökeres változáson kellett keresztülmennie az *Illustrator*-nak – pixellekkel dolgozik! Ennek van egy csomó előnye. A képpontokra épülő *Photoshop* szűrőket használhatjuk a vektorgrafikus képeinken is, ezt ugyan a *CorelDraw* már tudja egy ideje, de az *Illustrator*-ban újdonságnak számít. (Nagy talány számunkra, hogy miért odázzák tovább az elkerülhetlent és miért nem integrálják egyetlen csomagba a programjaikat?)

Flash GIF

Jelen verzióval az Adobe talán a legtöbbet az internet támogatásának továbbfejlesztésén fáradozott. Nem nagy újdonság a webre készített GIF-képek támogatása a vektorgrafikus programokban, de az Adobe-nak sikerült itt is hozzatennie a dologhoz ezt-azt. Az *Illustrator* mértékegysége már a képpont (pixel), a Pixel Preview funkció segítségével mentés előtt is megnézhetjük munkánk eredményét.

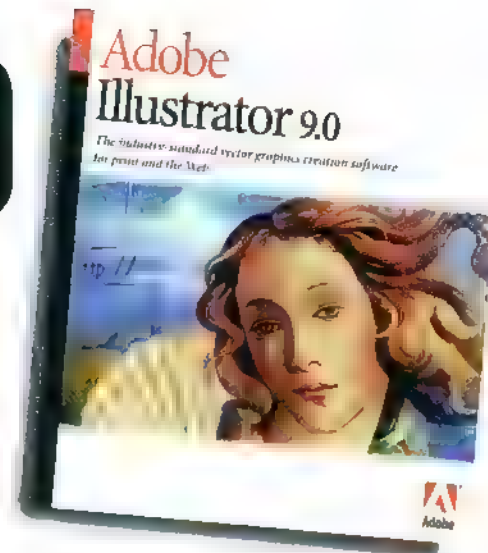
A GIF-ek kedvelői innentől kezdve menthetnek *Flash*, illetve a vadonatúj SVG formátumban is. Az SVG hasonlít a *Flash*-hez, de a HTML-ben szöveges parancsokkal rajzolja a képeket. Annak

ellenére, hogy az SVG fejlesztése még csak most kezdődött, az Adobe abban bízik, hogy teljesen kiválthatja a *Flash*-t. Most az egyszer van valami az *Illustrator*-ban, ami máshol még nem található, de talán egy kicsit korábban is, mint kellene.

Amivel a tehenek gyeplabdát játszanak

Az *Illustrator* mindig is jó volt a különböző fájlformátumok támogatásában, s most hogy még újakat is találunk benne, igazán nem tudjuk, hogy mi az, ami még hiányozhat belőle. Megtaláljuk az *Acrobat* (PDF) formátumot is, bár igen érdekes formában. Minden új *Illustrator* fájl PDF formátumban mentődik (természetesen azért az .ai kiterjesztést is használhatjuk), így az ingyenes *Acrobat Reader*-ben bárki megnézheti. Ez csak az Adobe zsenialitását bizonyítja, továbbá arra utal, hogy talán ez lesz az új szabványos kimeneti formátuma az Adobe programoknak, akár a *Photoshop 6*-nak is. Azért az feltűnt, hogy a kilences verzió fájljai majdnem háromszor akkorák, mint a nyolcaséi.

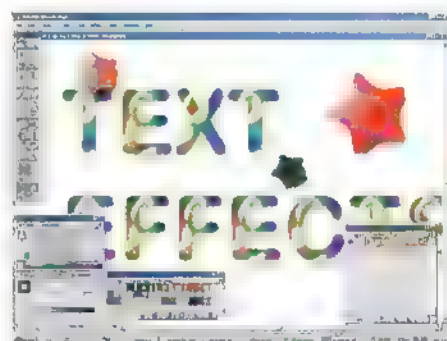
Az *Illustrator* funkcionalitásában mindig elmaradt a megjelenés mögött – ez a verzió már egyenértékű a *Freehand*-del vagy a *CorelDraw*-val. Annak ellenére, hogy egy nagyszerű és kiváló rajzolóprogram, az Adobe nem keresztezi vele DTP programjainak eladását, vagyis még most is csak egy oldalt szerkeszthetünk egy dokumentumban és nem tudjuk a szöveget körbefolytatni. A *Freehand* és a *CorelDraw* ezt a korlátot már átlépte, az Adobe, úgy látszik,



egy kissé szűkmarkúan bánik a lehetőségekkel. Tovább erősíti ezt a benyomást, hogy a clipart, illetve egyéb képek teljesen kimaradtak a csomagból, pedig az árba igazán belefért volna néhány.

Mindent összevetve ez egy zseniális rajzolóprogram, kiváló képességekkel felruházva. Nagyon meggyőző az integrálódása a *Photoshop*-pal és a többi Adobe programmal. Sokat fejlődött a webes, a *Flash* és a PDF formátumok támogatása. Szégyen és gyalázat, hogy nem tudták néhány ingyenes képpel vagy a *Photoshop* butított verziójával vonzóbbá tenni.

Ahogy a legtöbb művész, az *Illustrator* is briliáns, ihletett lángelme, bár van néhány hibája. Leonardo helyett az Adobe inkább egy Jackson Pollockot hozott létre. PCF

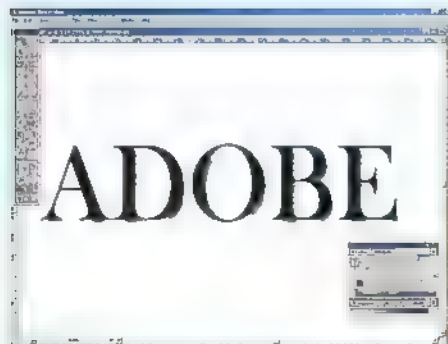


A *Photoshop*-használók felismerhetik a szövegen az árnykeffektet – a csillagok pedig azt bizonyítják, hogy az *Illustrator*-ban nemcsak szövegre alkalmazhatjuk.

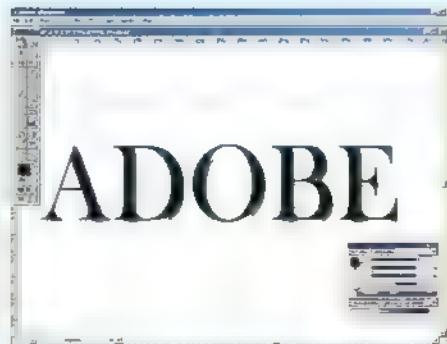
SVG – mi ez?

Egyszerűen mondva az SVG a következő *Flash*. A World Wide Web Consortium (W3C) és partnerei fejlesztették ki, egy teljesen nyitott szabványa a vektoros képeknek. A partnerek között olyan nagy neveket találunk, mint az Adobe Systems, IBM, Netscape, Sun, Corel, Hewlett Packard és még sokan mások. Miközben mindazt tudja, amit a *Flash*, képes kezelni a kiterjeszthető leíró nyelvet (eXtensible Markup Language – XML), az egymásba ágyazott stíluslapokat (Cascading Style Sheets – CSS) és a dinamikus HTML animációkat. Jól hangzik? Vagy csak egyszerűen megpróbálják lerúgni a *Macromedia Flash*-t a magas lóról?

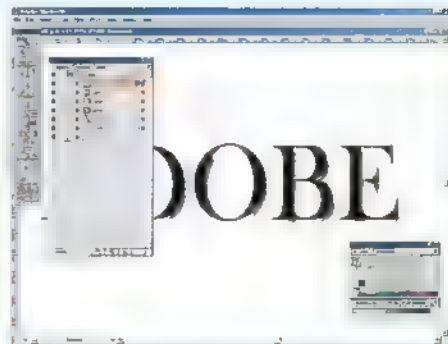
Flash fájlformátum exportálása



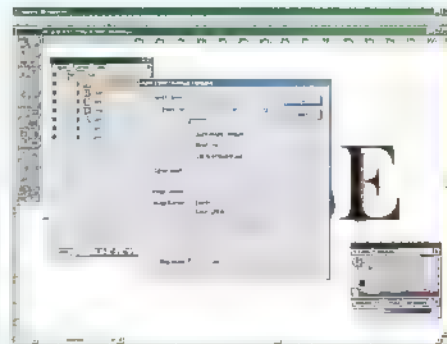
① Készítettünk egy szép szöveget és rádobtuk a *Photoshop*-ból kölcsönvett árnyékokot is. Ha ezt a fájlt kiexportálja valaki, majd megnyitja *Photoshop*-ban, akkor a szöveg a saját rétegén fog elhelyezkedni és ugyanúgy szerkeszthető, mintha ott készítettük volna.



② A Create Outlines opcióval a szöveget hajlított vektorokká konvertáltuk. Innentől kezdve minden egyes betű különálló objektumként manipulálható. Sőt az árnyékok is, így azokat külön kezelhetjük, eltüntethetjük, átalakíthatjuk vagy bármi más.



③ Ha minden objektumot kijelölünk, akkor a Release to Layers parancssal mindegyiket külön rétegre helyezhetjük. Ez egy kifejezetten hasznos lehetőség, ami még értékesebb, ha *Flash* formátumba szeretnénk fájlakat exportálni.



④ Itt az idő a *Flash* exportálásra. Az All Layers to SWF Files parancs után minden objektum saját SWF-et hoz létre. Az All Layers to SWF Frames parancsra minden darab egy animáció részévé válhat. Sőt, az objektumok könnyedén *Flash* szimbólumokká is tehetők.

Adobe Illustrator 9	Pro és kontra	Vélemény
179 000 Ft + ÁFA	<ul style="list-style-type: none">✓ Vektorgrafikus <i>Photoshop</i>✓ Kiváló webes funkciók✓ <i>Acrobat</i> fájlformátum✗ Nincsenek DTP-funkciók✗ Nincs extra cucc a dobozban	91%

● Adobe Software ● (1) 392 0700
● www.adobe.com
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb, Win 95/98
Ha tényleg: 64Mb RAM, 50Mb merevlemez hely

Internet Guard Dog 3

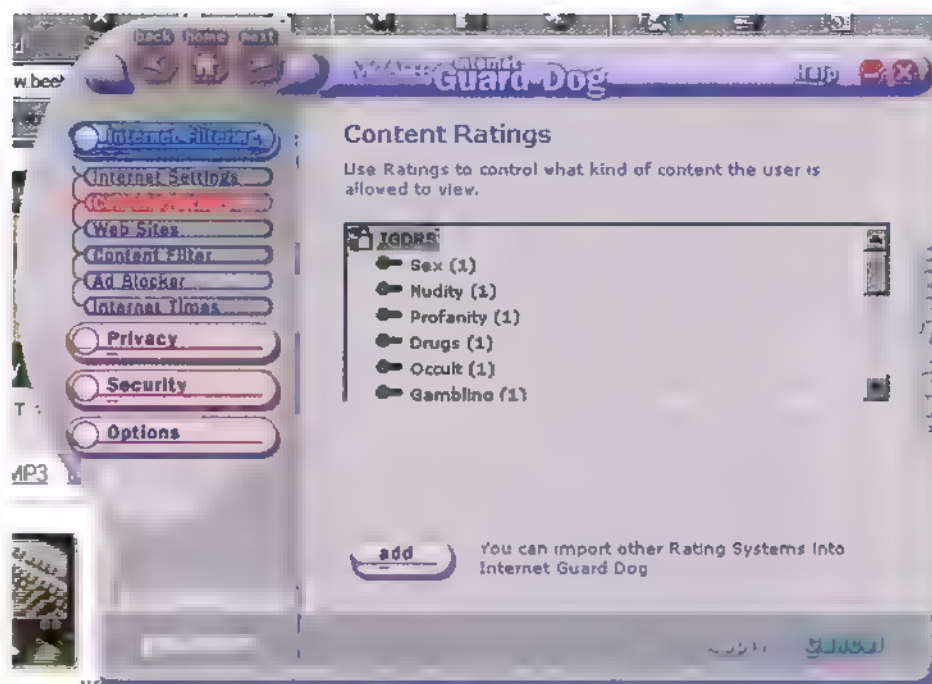
Az interneten kószál néhány erkölcstelen, megbízhatatlan emberke, de ennek a védelmezőnek éles fogai vannak.

MEG FOGSZ LEPÓDNI, HA AZ INTERNETET úgy kezded el böngészni, hogy az *Internet Guard Dog* fent van a gépeden. Mi is meglepődtünk. Az első öt perc alatt a *Guard Dog* egy fél tucat site-nál figyelmeztetett bennünket, hogy az cookiekat (sütiket) akar küldeni a gépünkre. A cookiek olyan fájlok is lehetnek, amik eltárolják a nevedet, jelszavadat és akár azokat a címekeket is, amiket előzőleg meglátogattál, majd legközelebb ezeket elküldi a site üzemeltetőjének. Ezeket a cookiekat nem azok az oldalak küldték a gépünkre, amiket megnéztünk,

hanem a többiek próbálnak buzgón a személyes adataink nyomára bukkanni. Embere válogatja, hogy ez neki mennyire aggasztó. Általában csak nemkívánatos e-mailhegyek fognak elárasztani a sütiknek köszönhetően. Ha a vinyódon fontos dolgok vannak, akkor elkezdhetesz keresni egy olyan programot, mint az *Internet Guard Dog*.

A *Guard Dog* képes megvédeni minket a cookiekon kívül az internet más kellemetlenségeitől is. Különösen hasznos, ha szeretnénk megóvni gyermekeinket azokról a „bizonyos” oldalaktól. A *Guard Dog* a listájában szereplő összes weboldalt letilthatja, sőt címek helyett kulcsszavakat is használhatunk. Szerencsére nem kell másra bízunk annak eldöntését, hogy mi jó a gyerekeinknek. Hozzátehetünk saját kulcsszavakat és saját címekeket a már meglévő listához.

A *Norton Internet Security 2000*-et lepipálva a *Guard Dog* képes a weboldalakon kívül az azonnali üzenetek és a chat ellenőrzésére. Ahogy a *Norton*, úgy a *Guard Dog* is tartalmaz vírusvédőt (a *McAfee VirusScan*-t), ami képes az e-mailek ellenőrzésére. Ez a része nagyon fontos, hiszen egyre több vírus próbál e-mailben terjedni. A *Guard Dog*

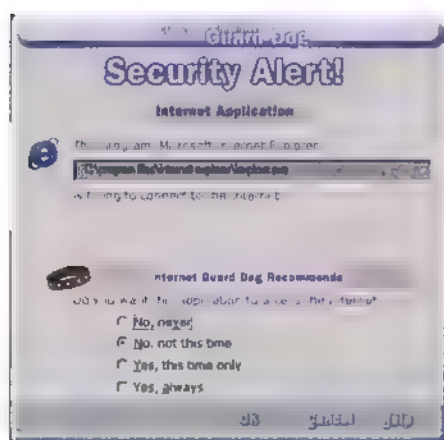


A *Guard Dog* tartalomszűrésével eltávolíthatod csibész kölykeidet a nemkívánatos oldalaktól. Szerencsére a lista szerkeszthető, úgyhogy lehetünk engedékenyebbek.

képes az ActiveX programokat is megakadályozni abban, hogy átfésüljék a merevlemezünket jelszó és egyebek után kutatva, de azért ez kevésbé valószínű, mint az, hogy kapunk egy vírus levélben.

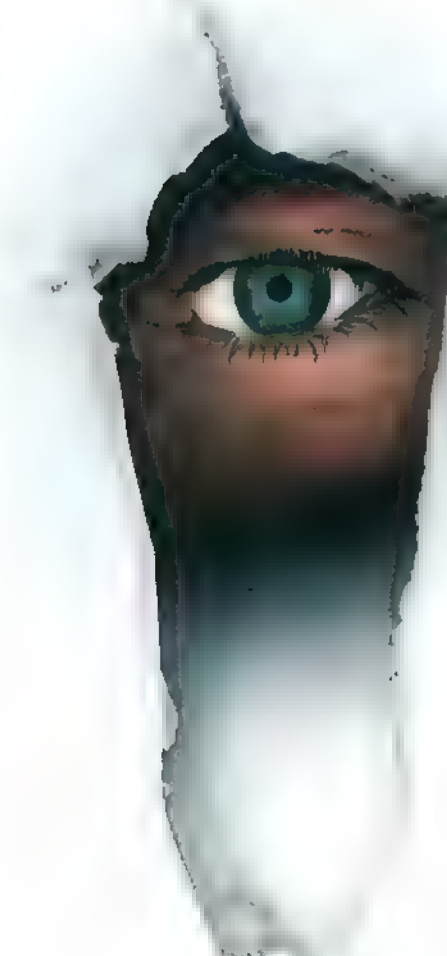
Van azonban egy bökkenő. A *Guard*

Dog rendelkezik néhány értelmes opcióval – például egy biztonságos tárolóhely a jelszavainknak, vagy a banneres hirdetések tiltása –, de ha nem használod állandóan az internetet, akkor elsősorban egy vírusvédő programra van nagyobb szükség. **PCF**



A *Guard Dog* minden esetben figyelmeztet, amikor egy program a modemünket szeretné használni.

Internet Guard Dog 3	Pro és kontra	Vélemény
8 900 Ft + ÁFA ● McAfee ● (1) 455 6000 ● www.mcafee.com A csomag mérete: 406, 32Mb, Win95, modem A támogatás: Fenttérít, 24 órás	✓ Bannerhirdetések blokkolása ✓ Chat- és weboldalak szűrése ✓ Figyelmeztet a cookiekra ✗ Böngészés közben kissé frusztráló	86%



Látni és látszani

Domain név regisztráció a .hu .com .net .org alá

» Domain név fenntartás

» 3MB web szerver tárterület

» 1db e-mail cím

» **2000** Ft + áfa/hó

MP3 Station Plus!

Bosszúra szomjazva visszatértek az amatőr diszkósok, ahogy az eJay meghaladta a technozenék korlátait és belépett az MP3-ak világába.

VAN HORDOZHATÓ MP3-LEJÁTSZÓD vagy discmaned? Akkor valószínűleg van már olyan programod, amivel a WAV- vagy CDA-fájlokat a mindenhol megtalálható, kényelmes MP3-ba tömöríted.

Azonban az MP3 Station Plus! minden dologra kényelmes megoldást kínál és a meglévő programjaidal is képes együttműködni. Jó fejlesztési lehetőséget kínál az eJay hívőinek is – a mixeket most már MP3-ban is tárolhatják –, emellett van benne egy szép, színes animációs képernyő is, amit zenehallgatás közben bekapcsolhatunk. Ahogy az MP3 Station-ben, úgy a Plus!



Minden opció benne van, így megtalálhatjuk a megfelelő egyensúlyt méret és minőség között.

verzióban is megtalálható az MP3 Exchange program, amivel tisztán és gyorsan konvertálhatunk WAV-fájlokat MP3-ba.

Az MP3 Station elsősorban listák készítésére jó, vagyis a kedvenc számainkból különböző listákat állíthatunk össze, függetlenül azok formátumától vagy helyétől. A fájlokat egy belső archívumban is kezelhetjük, ami hasonlít a Windows Intézőre, így nem kell végigbongészni a lemezünket a fájlok után.

A listában ugyan kezelhetünk többféle fájltypust is, de nagyon egyszerű az összetett fájlok MP3-ba konvertálása, ami minőségében is változhat, attól függően, hogy mennyi szabad helyünk van. Ezután készíthetünk audio vagy adat CD-t a fájlokból, vagy elmenthetjük és átmenthetjük őket a lejátszónkra.

Ha nem akarjuk, hogy a számoknak track1, track2 stb. neve legyen, akkor csatlakozhatunk egy online adatbázishoz, ami képes beazonosítani a CD-nket. Nem igazán hasznos funkció, a Rolling Stones lemezünket nem is tudta felismerni.

Az MP3 Station Plus! a zenehall-



Az animációkat nézhetjük teljes képernyős üzemmódban is. Hát nem éppen egy Ministry of Sound parti, de mit vársz egy ilyen programtól?

gatási vagy -készítési szokásainkat ugyan nem változtatja meg alapjaiban, de ettől még egy megbízható és komplett programcsomag. A különböző formátumok közötti konvertálás ideje elfogadható, a rögzítési és lejátszási minőség nagyon jó, a léte-

ző eJay fájlok támogatása pedig egyenesen isten áldása azoknak, akik szeretnék a saját szerzeményeiket az interneten publikálni. Szerencsére, nekünk többieknek nem kötelező ezeket letöltenünk... PCF

MP3 Station Plus!	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> FastTrak www.ejay.com Min. csatl. egy: Pentium, 16Mb Min. tároló: P200, 32Mb, CD-író 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Minden megtalálható benne ✓ eJay fájlok kezelése ✓ Egyszerű fájlkezelés ✗ Lehet, hogy van már hasonló ✗ Nem tud fájlokat szerkeszteni 	81%

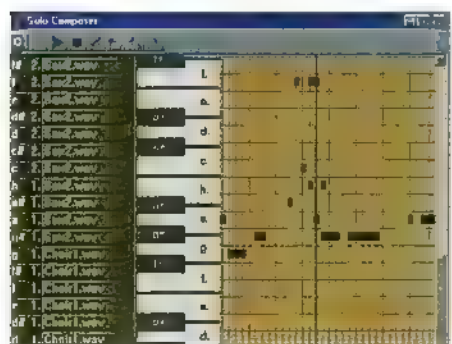
3D Future Beat

Nem egyszerűen egy eJay utánzat, újabb dimenziókat nyit meg az amatőr lemezlovasok előtt.

EZ A KIEGÉSZÍTŐ NEM FŐZ KÁVÉT, nem olvas fel nekünk verseket. Nem, ennek az egyébként átlagos programnak az igazi vonzerejét az jelenti, hogy plusz akusztikai élményeket képes a szokványos hangkártyánkból és hangfalunkból kicsikarni.

Kompatibilis az A3D-val és a DirectSound-dal, 64 csatornányi hangot használ, a legtöbb processzorhoz és hangkártyához tartalmaz egy csomó beépített optimalizálást.

A 3D Future Beat tökéletesen integrálódik Windowsunkba, húzd-és-ejtsd módszerrel bármi-



A zeneszerző rész segítségével egyszerűen írhatunk saját zenéket.

lyen megnyitott ablakból áttehetünk WAV-fájlokat bármelyik csatornába. Így könnyebben dolgozhatunk a saját hangmintáinkkal, de egy kissé esetlenül jön ki a dolog, amikor egy fájl keresünk, ugyanis legtöbbször könnyebb a programon belül keresni, mint egy háttérben megnyitott ablakból húzogatni a fájlokat.

A program központi kezelőfelületével élő hangokat is keverhetünk egymásra az egérgomb vagy valamelyik billentyű megnyomásával. Aki jobban szeret előre kitalált terv szerint dolgozni, az a Track Editor segítségével szerkesztheti a zenéit, itt lehet állítani, változtatni az egyedi hangok méretét. A hangokat kis hullámok jelképezik. A legnagyobb probléma a programmal, hogy a 3D-s effektusokat csak lejátszás közben tudjuk használni, szerkesztés közben nem.

Nagyon jó kis keverő cuccot kapunk a programmal, kitűnő lejátszási képességekkel, bár a felülete nem éppen ésszerű, és túl



Ezen a gótikus sci-fi-ből menekült felületen egyetlen gombnyomással élőben lehet zenét keverni, sőt van egy praktikus radar is, amivel minden támadó szándékú protontorpedót időben észrevehetünk.

sok hangot sem adnak mellé. Nem annyira könnyű használni ugyan, mint a piacon lévő más egyszerű programokat, de a hangok pozicionálása igazán érde-

kessé teszi. Amint ráérez az ember a programra, azonnal kiderül, mennyire sokoldalú. PCF

3D Future Beat	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> Techland www.techlandsoft.com Min. csatl. egy: P90, 16Mb Min. tároló: P200, 64Mb, 3D hangkártya 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 3D vezérlés ✓ Beépített WAV-szerkesztő ✓ Zeneszerző modul ✗ Néhány effekt csak élőben 	72%

FREE

Magyarországi kiadás: 1999. június 1. / 1. sz. / 1. kiadás

A központban: Anglia

Fly By Night: London

Layo & Bushwacka
Gatecrasher
Morcheeba
Ian Ossia

Shine: Deep Dish

Labelscan
Ninja Tune
Weekend
Szarvas
Marcel
Johnny d'Art

A tartalomból

Shine - Deep Dish

Gatecrasher

Labelscan - Ninja Tune

Morcheeba

Fly by Night - London

Marcel

Shine - Deep Dish

Gatecrasher

Labelscan - Ninja Tune

Morcheeba

Fly by Night - London

Marcel

Június 26-tól az újságárusoknál

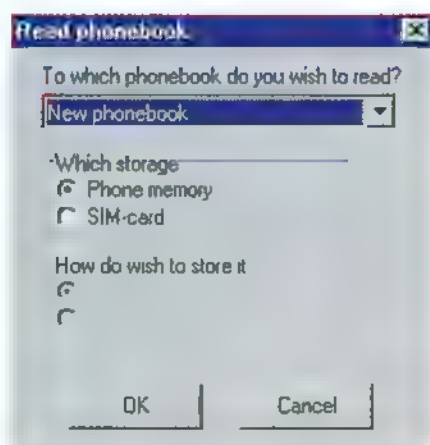
SoftGSM

Bárhonl lehetsz a világon, az internetet mindig elérheted.

AMIKOR KICSOMAGOLOD A SOFTGSM modemet, első gondolatod az lesz, hogy talán kifelejtették a lényegét a dobozból? Találsz egy kábelt a COM-porthoz, egy floppy-lemezt és... Hát, mindössze ennyit. Hiszen, mint azt a neve is sugallja, ez egy olyan modem, ami csak szoftverből áll. Ezt tartalmazza a floppy, a kábel pedig a mobiltelefonod csatlakoztatásához kell.

A gyatra 300-9600 bps átviteli sebességgel ugyan nem fogsz a neten Quake 3-at játszani, de a program nem is erre készült. A dolog lényege az, hogy legyél akárhol is a világon, a mobilodat a PC-dhez csatlakoztatva hozzáférhess az internethez. Innen kezdve e-mailezhetsz, SMS-eket küldhetsz az interneten keresztül.

Kedvcsinálóként, vagy egyszerűen csak azért, hogy a floppy ne maradjon félig üresen, a SoftGSM-hez néhány extra szoftver is jár. Ezek között van egy SMS-eket küldő és fogadó alkalmazás, valamint egy telefonkönyv-manager.



A SoftGSM-hez jár egy SMS szoftver és egy telefonkönyv-manager.

Mobiltelefont azonban már ma is lehet kapni beépített szoftvermodemmel, közel azonos árért. Egy éven belül pedig olyan elterjedt lesz, mint ma az LCD képernyő.

De ha addig is tovább akarod bővíteni meglévő hardvered lehetőségeit, ez egy remek alkalom. PCF

SoftGSM

1 EuroTevl

1 www.euro-tech.co.uk

In csak így: Windows 95

Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Jól illeszkedik ✓ Nem fogyaszt áramot ✗ Drága 	61%

McAfee VirusScan 5.0

A soha nem látott mértékben elszaporodó potenciálisan halálos kimenetelű vírusok terjedésének korában érdemes kipróbálni a legújabb antibiotikumot.

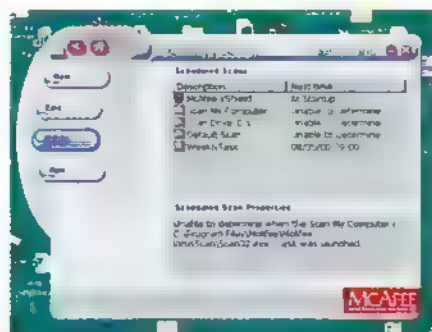
VÍRUSOK. AZ INTERNETNEK HÁLA, ma több és veszélyesebb vírus létezik mint valaha. Megbújnak az e-mailekben, a hálóról letöltött fájlokban várakoznak a támadáshoz alkalmas időpontra.

A VirusScan most egy olyan programcsomagot kínál, amelyik a rendszer és az e-mailek figyelése, internetszűrők és más hasznos modulok révén sok vírus számára jelent végső megoldást. Ez már önmagában is elég lenne, de a VirusScan ezen túlmenően széles választékban nyújt kiegészítőket és beállítási lehetőségeket. A munkát egy továbbfejlesztett

képernyőfelület, valamint a beállítások során nagyon hasznosnak bizonyuló varázsló könnyíti meg.

A VirusScan ötödik verziójának egy másik jelentős újítása, az Emergency Disk Wizard segít egy életmentő rendszerlemez elkészítésében, ami jól jöhet egy összeomlás utáni bootolás során. A próbák során a VirusScan 5.0 sikeresen azonosította a Melissa legújabb változatát, és ami még fontosabb, a megátalkodott Back Orifice-t is.

Sajnos azonban a legjobb vírusölő program is hamarosan újabb frissítésre szorul. PCF



Rengeteg az opció, de ezzel a felülettel a kezelésük kényelmes.

McAfee VirusScan 5.0

10 000 Ft + ÁFA

1 McAfee 1 (1) 455 6000

1 www.mcafee.com/products

In csak így: Windows 95

Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Átfogó ✓ Hálózathatár ✗ Túl sok opció 	85%

F1 WORLD GRAND PRIX

MEGJELENIK
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL



VIDEO SYSTEM

Viszonteladók jelenikézésér várjuk!

Kiadja és forgalombá hozza: Automex Kft.

Cím: 1077 Budapest, Wessalkynj u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015

Postai utóirat: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu



EIDOS

Szó? Beszéd!

Vesszen az ínhüvelygyulladás és a kéztövi szindróma, éljen a cserepes száj és a kiszáradt torok! Három új beszédfelismerő szoftvert teszteltünk.

A QWERTY-BILLENTYŰZET MÁR NEM mai gyerek – afféle őskövyetnek számít a mai számítógépes perifériák között. A gépelés nem a leggyorsabb módja az adatbevitelnek, mi több, az első mai rendszerű klaviatúrák éppen a minél lassabb munkát szolgálták (hogy ne akadjanak össze szüntelenül a billentyűk). A hagyományos billentyűzet megértte a nyugdíjazásra, és már legfőbb ideje, hogy a beszédfelismerő szoftverek széles körben térjék hódítsanak. E programok révén azok is szöveggé alakíthatják gondolataikat, akik nem tanultak meg gépelni, vagy rendszeresen órákat töltenek el azzal, hogy a soron következő betűt keresik.

Korábban az volt a probléma, hogy

a beszédfelismerő szoftverek csak ritkán feleltek meg azoknak az elvárásoknak, amelyek a doboz hátát elolvastva bennünk támadtak. Hiába szoktattuk őket jó néhány órán át a saját kiejtésünkhöz, a szoftver továbbra sem értette meg, amit mondani akartunk. Ráadásul a fejlesztések érthető okokból egyelőre főként az angol nyelvre koncentrálnak, vagyis a magyarul is értő, jól használható beszédfelismerő szoftverek még váratnak magukra.

A beszédfelismerésre képes programoknak van néhány nehezen érthető sajátossága. A legfontosabb közülük talán az, hogy miközben egyesek gond nélkül használják őket a legbonyolultabb szövegek átírására, addig mások egy mesekönyvet sem tudnak gond nélkül számi-

tógépre vinni velük. Utóbbi esetben sajnos órákig tartó kísérletezés következik: hiába jó minőségű az általunk használt mikrofon, kínosan ügyelni kell arra is, hogy mindig megfelelő szögben és távolságban legyen tőlünk, továbbá hogy ne beszéljünk se túl hangosan, se túl halkán. Szóval, nehéz ügy.

A legújabb beszédfelismerő programok szerencsére sok terhet vesznek le a vállunkról azzal, hogy minden eddiginél kifinomultabb engine-t használnak, és átíráskor a szövegösszefüggést is figyelembe veszik. A szoftverek egyre nagyobb „találati aránnyal” büszkélkedhetnek, és már nem kell az egész hétvégét a betanításukkal töltenünk. Az egyszerű diktáláson túl ráadásul akár az egész PC-

nket is irányíthatjuk a segítségükkel.

A beszédfelismerő szoftverek talán a fogyatékkal élők mindennapjait könnyítik meg leginkább. Ha valakinek nem jó a látása vagy nehezen mozgatja a kezét, egyszerűen lediktálhatja a szöveget a gépének, majd visszaolvastathatja az eredményt.

Problémák azért még vannak: a tökéletesen működő beszédfelismerés egyelőre csak a filmekben létezik, de az előjelek nagyon is biztatóak. Az általunk tesztelt három program hatalmas előrelépést mutat a korábbi verziókhöz képest. Igazából most jött el az az idő, amikor mindenkinek nyugodt szívvel ajánlhatunk egy ilyen programot a billentyűzet kiegészítésére, vagy éppen felváltására. ►

FreeSpeech 2000



Szolgáltatások

A *FreeSpeech* leginkább remekül használható trackball-mikrofonjával nyújt többet a másik két programnál, amely ugyanúgy használható, mint azok a diktálógépek, amelyeket az amerikai filmekben látható cégvezetők hordoztak magukkal. Az IBM megoldása szakít a beszédfelismeréshez eddig használt (a *ViaVoice*-hoz és a *VoiceXpress*-hez is mellékelt) headsettel, de nem biztos, hogy mindenki öröme. A *FreeSpeech* mindkét riválisánál kisebb mellénnyel végzi a dolgát, a szolgáltatások száma alapján azonban nem lehetünk panaszra. A szokásos diktáláson és hangvezérlés irányításon kívül a program arra is képes, hogy átíraskor a szövegösszefüggést is figyelembe vegye. Kérésre a meglévő dokumentumainkat is átnézi, megkeresve az általa nem ismert szavakat.

Első lépések

Az igazság az, hogy a *FreeSpeech*-et egész egyszerűen elfelejtettük betanítani. Pontossága így talán még meggyőzőbb, hiszen ebben az esetben kizárólag a saját szótárára támaszkodva válogatja ki a szavakat. Betanítás után tovább javul a találati arány, amely így sokkal jobb, mint a *ViaVoice* esetében. A headsetet leváltó *SpeechMike* csakugyan sokat javít a program kezelhetőségén. Különösen az a tulajdonsága tetszett, hogy segítségével ide-oda ugrálhatunk a dokumentumban, és lecserélhetjük a rosszul felismert szavakat. Egészében véve a *FreeSpeech* kitűnőre vizsgázott, és sokkal kevesebbet okvetetlenkedett, mint az IBM terméke.

Használhatóság

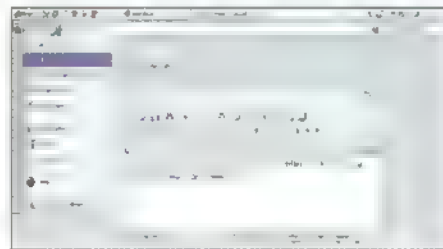
A Philips tervezőgárdájának ezen a téren még sokat kell erősítenie. Bár a *FreeSpeech*-nek legalább annyi szolgáltatása van, mint a konkurenciának, ezek gyakran lehetetlen helyeken, a fontosabb kezelőszervektől távol találhatók. Egy új szó felismertetéséhez előbb a *Settings*-ig kell elvergődnünk, ahol megint csak több kattintás után érjük el célunkat. A mikrofon azonban sok mindenért kárpótol: tervezése olyan, hogy a teljesen kezdők is hamar belejöhessenek a diktálásba, ráadásul így a kényelmetlen headsettel sem kell bajlódni. Jó ötlet, hogy a mikrofon az egér egyes funkcióit is átveszi.

ViaVoice Pro Millennium Edition



Ha valaki nem elégszik meg azzal, hogy a *ViaVoice* beépített *SpeechPad*-jének diktálja a mondandóját, bármilyen más programot is választhat, a *Word*-től kezdve egészen a *mlRC*-ig. A program 100 ezer szavas (angol) szótárral dolgozik, amely egészen 164 ezerig növelhető. A munkát még egy 260 ezres segédszótár is segíti, de a listát egyéni szavakkal tovább bővíthetjük. A *ViaVoice* leghasznosabb tulajdonsága az ún. Natural Language Commands-technológia. Ez annyit jelent, hogy bátran használhatunk összetettebb parancsokat (pl. Jelöld ki az utolsó mondatot! vagy Csinálj két hasábot a dokumentumból!), a program megcsinálja, amit mondtunk neki. A lényeg, hogy szinte mindent el tudunk végezni kizárólag hangvezérléssel, sajnos egyelőre csak angolul.

Ha a *ViaVoice*-ot betanítás nélkül rögtön munkába állítjuk, mindkét másik programnál jobb eredményt érhetünk el, ám ha ennél is többre vágyunk, és erőfeszítéseket teszünk a saját hangunk minél pontosabb felismertetése érdekében, érdekes módon akár 50% alá is csökkenhet a program teljesítménye. A szövegértés viszont jól működik: a program remekül megérezte, hogy a hasonló hangzású angol szavak közül melyiket akarjuk használni. Ha az IBM-nek sikerülne javítani a betanítás hatékonyságán, egy rossz szó sem érhetné a programot.



Akár a beépített *SpeechPad*-et, akár a *Word*-öt használjuk, a *ViaVoice* azonnal készen áll a munkára.

VoiceXpress Pro 4



A *VoiceXpress*-t a világ egyik legismertebb beszédfelismeréssel foglalkozó cége fejlesztte, így nagy várakozással láttunk neki a tesztelésnek. A *ViaVoice*-hoz hasonlóan a *VoiceXpress* is eszközsávot használ a legfontosabb funkciók összegyűjtésére: itt az egyszerű diktálástól kezdve a gépünk teljes hangvezérléséig minden beállítható. A *ViaVoice*-ra emlékeztetett az is, hogy a program igencsak falja a memóriát. Diktáláskor választhatunk, hogy a beépített *XpressPad*-et vagy saját szövegszerkesztőnket használjuk, a hangvezérlés pedig egészen odáig terjed, hogy parancsszavakkal indíthatjuk el kedvenc programjainkat. Tetszett a mikrofonhangoló szolgáltatás is, a leghasznosabbnak mégis azt a funkciót találtuk, amelynek révén a magnószalagra rögzített mondandókat a hangkártyán keresztül bármikor visszajátszhatjuk a gépnek.

A használatba vétel után hamar kiderült, hogy a *VoiceXpress* mindkét vetélytársát jócskán maga mögött hagyja. Ha betanítás nélkül használjuk, nem kapunk a *ViaVoice*-hoz mérhető eredményeket, ám ha szánnunk erre is némi időt (és felolvassuk a roppant szórakoztató szövegeket), bármilyen diktálási feladatra remekül használhatjuk a programot. A *VoiceXpress* igyekszik tanulni a hibáiból, így ha valamit elrontott, még egyszer csak a legtrikább esetben vettette el ugyanazt. A szövegösszefüggés elemzése szintén hatékony, így a *VoiceXpress* a nyakatekert mondatokkal is könnyedén megbirkózik: tíz esetből kilencszer helyesen döntött arról, hogy a hasonló hangalakú szavak közül melyiket akartuk mondani. A végeredmény tehát több mint megfelelő, ráadásul idővel egyre jobb lesz.

Egy valami nagyon nem tetszett: ha nem az *XpressPad*-et, hanem egy másik szövegszerkesztőt használunk, nehezkessé válik a javítás, mivel az erre szolgáló ablak sokszor egyszerűen eltűnik, ha írni akarunk bele valamit – ráadásul ez a jobbik eset, mivel a *Word* esetében gyakran meg sem jelenik. A program kezeléséhez használt parancsszavak sokkal kézenfekvőbbek, mint a versenytársak esetében, így a diktálás és gépünk hangvezérlése is jóval egyszerűbben elsajátítható, mint pl. a *ViaVoice*-nál. A program nyomtatott dokumentációja kissé vérszegényre sikerült, de a beépített Súgóval és mozgóképes útmutatókkal a legtöbb probléma így is könnyedén megoldható.

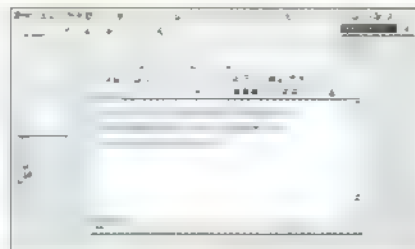
Teljesítmény

Egy beszédfelismerő program esetében a legfontosabb a pontosság, márpedig a *FreeSpeech*-nek ebből a szempontból nincs mit szégyenkeznie, függetlenül attól, hogy azonnal munkába állítjuk, vagy nekikezdünk a betanításához. A beszédfelismerés hatékonysága megegyezett azzal az eredménnyel, amit egy tapasztalt *VoiceXpress*-es felhasználó produkált, ám a Philips termékével kevésbé hatékonyan tudjuk hangos parancsok révén vezérelni a PC-nket.

A *FreeSpeech* azonban kevesebb memóriával is beéri, mint vetélytársai, vagyis régebbi gépeken jobb eredményt érhetünk el vele. Diktálás közben a szavak alig néhány milliszekundum késéssel jelennek meg a képernyőn, ha pedig valamit javítani szeretnénk, a *SpeechMike*-on lévő kezelőszervek megkönnyítik a munkánkat.

Végző

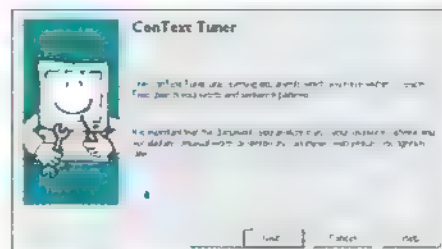
A *FreeSpeech* majd minden szempontból kiemelkedő, és különösen azokon a területeken szerepelt jól, ahol az efféle programoktól meggyőző teljesítményt várunk. A *SpeechMike* ragyogó újítás, hiszen a legtöbben még mindig szívesebben beszélnek mikrofonba, mint headsetbe. A mikrofonon lévő kezelőszervek óriási segítséget jelentenek. A *FreeSpeech* mindenkinek ajánlható, de főként a régebbi gépek tulajdonosai járnak jól vele.



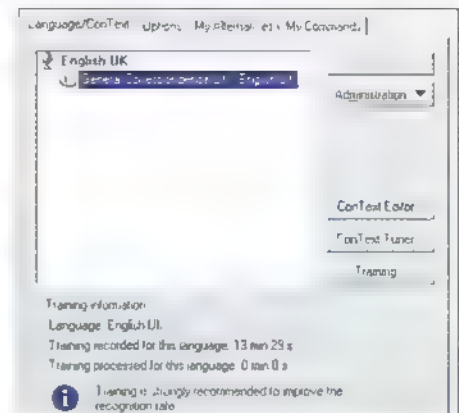
A *FreeSpeech*-hez mellékelte mikrofon egyként is használható.



A *FreeSpeech* sokkal kevesebb memóriával is beéri, mint másik két versenytársa.



A Philips terméke kérésre végignézi a dokumentumainkat, és megvizsgálja, hogy tudná növelni a felismerés hatékonyságát.



A beállítások között nézelődve döbrentünk csak rá, hogy a *FreeSpeech*-et igazából be sem tanítottuk.

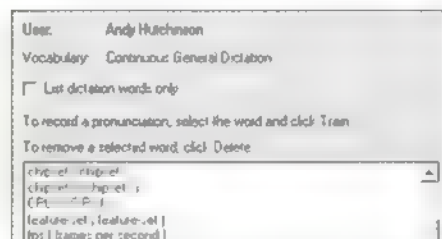
FreeSpeech 2000	Pro és kontra	Vélemény
£104 (kb. 45 000 Ft) Philips www.speech.philips.com Csak úgy: P166, 48Mb, 100Mb merevmező hely, hangkártya, Windows 95/98/NT4	✓ Pontos beszédfelismerés ✓ Régebbi gépeken is jól fut ✓ Az egész PC-t irányíthatjuk vele ✓ SpeechMike ✗ Az interfész jobb is lehetne	88%

Tesztgépünkön – Dual P433, 348 Mb RAM – a program kiválóan futott. A megcélzott teljesítményszint ráadásul finomhangolható, vagyis jó gép esetén külön erőforrásokat tudunk felszabadítani a felismerés pontossága érdekében. A minimális rendszerkövetelmény P233 és 48 Mb RAM, de a folyamatos munkához tapasztalataink szerint legalább egy jobb PII-es processzor és 128 Mb RAM kell. A beszédfelismerés hatalmas megterhelést jelent a gépünknek, hiszen az általunk kiejtett hangokat villámgyorsan kell szavakká alakítani. Ha nincs elég memória a gépünkben, a program „lemerad”, vagyis a mondandónk csak 5-10 mp-es késéssel jelenik meg a képernyőn. A szükséges számolási teljesítményt jól mutatja, hogy néha még az egyébként meglehetősen gyorsnak mondható tesztgépünk sem bírta szusszal.

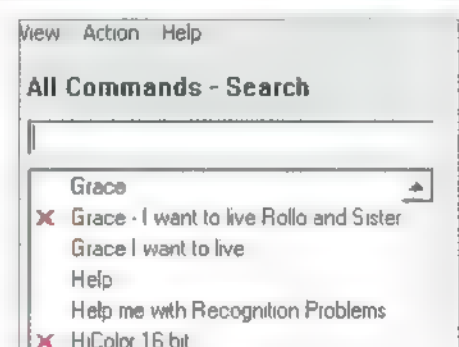
Az IBM rengeteg funkciót épített a *ViaVoice Pro*-ba. Nem túlzás azt mondani, hogy a program teljes értékű beszédfelismerő interfésszel bővíti ki a Windowsunkat. A felhasználók többsége azonban azért veszi meg a *ViaVoice*-ot, hogy diktálni tudjon a *Word*-nek, ám a nagy erőforrásigény és az alacsony találati arány is itt ütközik ki leginkább. A *ViaVoice* pontossága természetesen nagyban függ egyéni diktálási képességeinktől. Valószínűleg rengeteg elégedett felhasználója van a programnak, mi ellenben egy idő után számottevő romlást tapasztaltunk a pontossági arányban, márpedig épp az ellenkezőjének kellett volna történnie. A *ViaVoice* tehát sokrétű program, ám ügyelni kellett volna, hogy ez ne váljék a minőség Klárára, bocsánat, kárára.



Mindhárom program eszközsávot használ, de az IBM-é sikerült a legjobban, még ha körülményes is konfigurálni.



Rengeteg szolgáltatást nyújt, de a találati aránya érdekes módon egyre romlik. Sokáig tart, míg megtanuljuk jól használni.

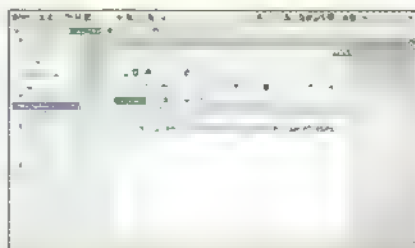


A *ViaVoice*-nak mondhatunk bármit, mindent képernyőre vet. Ha viszont káromkodunk, elpirul, és makogni kezd.

ViaVoice Pro Millennium Edition	Pro és kontra	Vélemény
£104 (kb. 45 000 Ft) IBM www.ibm.com Csak úgy: P233, 48Mb, 340Mb merevmező hely, hangkártya, Windows 95/98/NT4	✓ Sokféle funkció ✓ Teljes hangvezérlés Windowsban ✓ Jól használható Súgó ✗ Magas erőforrásigény ✗ Ingadozó pontosság	80%

A *VoiceXpress* beszédfelismerési teljesítménye meglehetősen jónak mondható: a kiejtett szavak szinte azonnal megjelennek a képernyőn. A *ViaVoice*-hoz hasonlóan itt is beállíthatjuk, hogy a sebességre vagy a pontosságra akarjuk-e helyezni a hangsúlyt, így egy high-end PC számítási teljesítményét is kihasználhatjuk. A program memóriaéhsége azonban némi aggodalommal töltött el minket: működés közben a *VoiceXpress* 84 Mb-ot „falt” fel. A beszédfelismerés kemény dió, és ezért sem az IBM, sem az L&H vagy a Philips nem kárhoztatható. Be kell látnunk, hogy legalább PII-vel és egy jó adag memóriával kell rendelkezünk ahhoz, hogy gördülékenyen, és legfőképp magas találati aránnyal dolgozzanak a hasonló feladatokat végző programok.

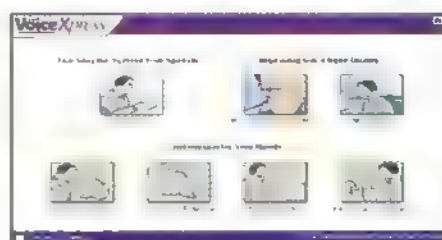
Tesztünknek egyértelműen a *VoiceXpress* a győztese. A program találati aránya meglepően magas, különösen ha a betanításra is szánunk egy kis időt. A végső értékelésnél sokat nyomott a latban, hogy egyedül az L&H programja volt képes tanulni a hibáiból. A *VoiceXpress* rengeteg szolgáltatással bír, de akkor sem csalódunk benne, ha pusztán diktálásra használjuk. Hatékony és gyors: egyszerűen profi. **PCF**



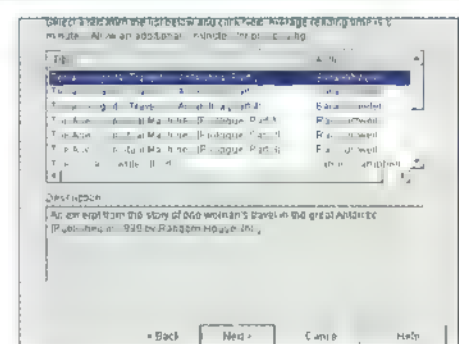
Az *VoiceXpress* interfésze az eszköztáron kívül hangos parancsszavakkal is irányítható.



A program eszközsávjában három üzemmód közül választhatunk: dictation, dictation/command és command-only.



A *VoiceXpress* számos eszközzel segít abban, hogy a hangfelismerés a lehető leghatékonyabban történjék.



Az L&H programjában lévő, a betanításhoz használt szövegek sokkal érdekesebbek, mint a másik két program mondatai.

VoiceXpress Professional 4	Pro és kontra	Vélemény
£88 (kb. 35 000 Ft) L&H www.lhs.com/uk Csak úgy: P233, 48Mb, 250Mb merevmező hely, hangkártya, Windows 95/98/NT4	✓ Gyors ✓ Pontos ✓ Jól tanítható ✓ Teljes hangvezérlés ✗ Nehézkes hibajavítás	91%

A GÖRÖG MITOLÓGIA

Virtuális utazás az ókori legendák birodalmába – vagy inkább villámlátogatás?

KÜLÖNÖS ÉRDEKLŐDÉSSEL KEZDEM bele A Görög Mitológia CD-ROM alaposabb szemrevételezésébe, több okból kifolyólag is. Egyrészt a téma maga is vonzó – mindig érdekelt ennek a csodálatos népnek a kultúrája, különös tekintettel a mondavilágra, az istenek és halandó hősök történeteire. Rengeteg alkotót meghihletett már az állandóan civakodó, néha már-már gyerekes görög istenek világa, számtalan film, regény és az utóbbi időben még számítógépes játék is (a kissé halovány *Invictus*) készült a regék alapján – most már csak a mexikói szappanopera feldolgozás várta magára. A téma tehát remek, és multimédia feldolgozásra is különösen alkalmas, a számos szereplővel, egyedi történetekkel, helyszínekkel, tárgyakkal és mindent átható mágiával.

A CD már külsőre is igényes kivitelezést sugall, a doboz fülszövege pedig mindazt ígéri, ami a görög mitológia iránt érdeklődők számára fontos lehet: a programban szerepel a görög történelem, az istenek és hősök történetei, és a görög írás kialakulása is, mindez látványos képanyaggal gazdagítva.

Ilyen felvezetés után meglehetősen komoly elvárásokkal indítottuk el a programot. A CD rövid animációval indul, majd a főmenü fogad. Szép tervezés és látványos kivitelezés jellemzi az oldalt, a sarokban még animált vízfelületet is találunk. Eddig meglehetősen meggyőző a dolog. A bevezetés gyors átfutása után Az istenek világa menüpontot választva jutottunk el a mitológiai részhez. Újabb példásan kidolgozott oldal következett, az eddig tesztelt programok közül valóban csak kevésnek volt ennyire hangulatos, egy-



Mutatós főmenü, animált tengerrel és mennydörgő gombokkal.

szerűen, de stílusosan tervezett kezelőfelülete. A bal oldali menü viszont kissé hiányosnak tűnt, sok isten még csak megemlítve sem volt a választható pontok között. A leírások ugyanúgy nagyon kevésnek tűntek az egyes témákról, egyik sem volt több rövid, szöveges összefoglalásnál. Apróság, de az egyik gépen a görgetősáv nem működött, csupán az egér görgőjével lehetett tálozni az egyébként nem túl nagy számú sor között.

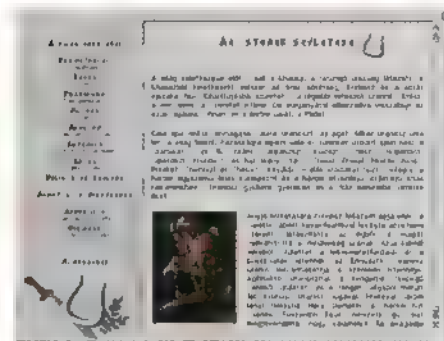
A szövegben valóban szerepeltek illusztrációk, a témához kapcsolódó klasszikus alkotások: szobrok, festmények. Ezeket egy kattintással nagyban is meg lehetett nézni, de itt a multimedia rész meglehetősen véget érni látszott. Egy érdekes oldallal azért találkozunk, nevezetesen az istenek családfáival. Ebben elég aprólékosan össze-

szedésre került, hogy ki, kivel, milyen utódokkal gazdagította a görög panteont. Az ábrát áttekintve kiderülhet, hogy itt bizony mindenki kavart mindekivel, az időnként képbe belépő halandók (különösen a szebbik nem képviselői) pedig még tovább fokozták a genealógiai káoszt. Mindazon információk, melyek a regékben, az egyes istenek cselekedeteit bemutató mondákban előfordulnak, itt kellemesen szintetizált formában alkotnak egységes egészet.

Mindezek után kissé kiábrándultan néztünk bele a történelmi részbe, de ez sem hozott pozitív meglepetést, alig néhány begépelte oldal, egy térkép és a görög ABC volt az egész fejezet. A hősök történeteit bemutató egység szintén elég soványka volt, ugyanolyan összefoglaló jellegű, rövid leírásokkal, mint amilyeneket az istenek világánál láthattunk. Valamivel hosszabb rész tárgyalta a Trójai háborút és Odüsszeusz kalandjait, de ezek sem voltak sok-



A képekre ránagyítva részletesen szemügyre vehetjük annak a bizonyos falónak Trója falai közé való vonszolását.



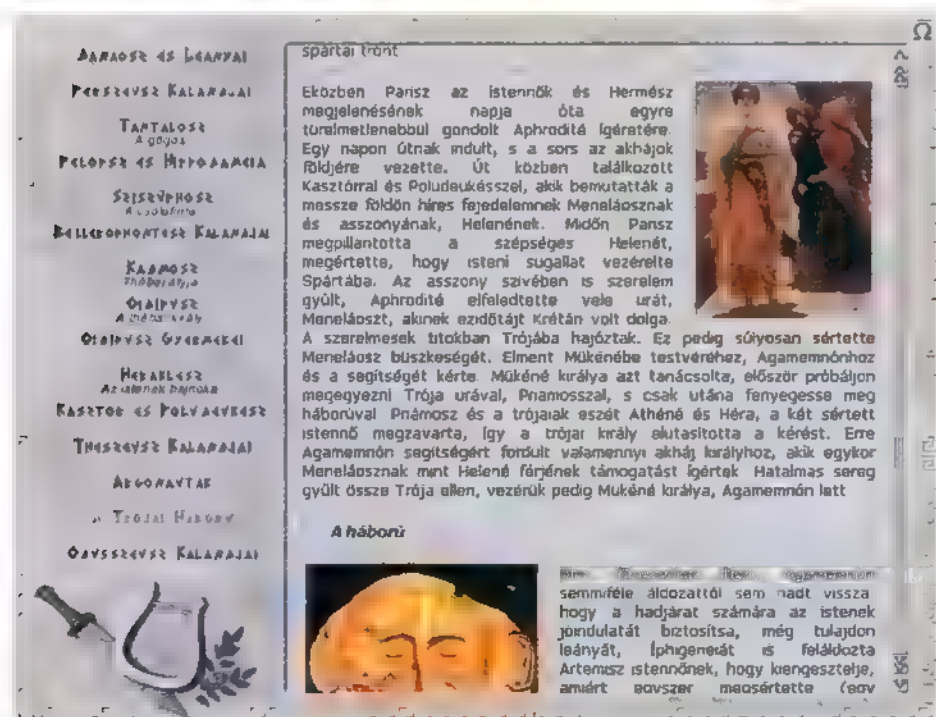
Az istenek születése két oldalon, kísérő illusztrációkkal.

kal részletesebbek egy tankönyvi összefoglalásnál.

Különös egy CD ez. A megjelenést tekintve mindenképp élen járó, szépen kidolgozott képernyőkkel, menükkal, viszont az egész produkció meglehetősen üres. Igaz ugyan az az általános elv, hogy a képernyőről kevésbé kényelmes olvasni, így az információt inkább tömörebb formában célszerű egy hasonló programban átadni, de ilyenkor a szöveget a számos képi, zenei és videó álmománnyal színesítve lenne jó viszontlátni, hogy a bemutatott téma mélysége azért ne vesszen el. Sajnos itt ezek a kiegészítések is meglehetősen szűken mértek, a program alig néhány óra alatt átfutható, és nem kínál többet egy 60-80 oldalas könyvnél. Igaz ugyan, hogy az összefoglalás sok információt tartalmaz, tehát ha valakinek csak áttekintő képre van szüksége, esetleg szeretne egy kissé ostoba TV-vetélkedőn villogni, annak elegendő lesz. Szórakoztatni viszont annyira nem szórakoztat, és az általánosságoknál nem kínál többet. Egy ilyen témájú anyagnál vagy sokkal mélyebb információkat kellene tartalmaznia a korongnak, vagy ezt a kevés alapot lényegesen játékosabb, szórakoztatóbb módon átadnia. Nem használják ki például a hipertext nyújtotta lehetőségeket sem, bár legalább tárgymutató a rendelkezésünkre áll a gyorsabb kereséshez.

A mutatós külsővel együtt is kissé csalódás ez az anyag – kár érte, mert a kivitelezés valóban kellemes, és a téma is nagyon vonzó. A tartalom azonban felszínes és kevés, hiába a sok fejezet és könnyen áttekinthető képanyag.

PC



A hősök menüjében hiába is keresnénk Xenát, pedig többek szerint még Herkules is találkozott.

A Görög Mitológia 6 990 Ft

Automek Kft. 06-1-461-5750
www.automek.hu

Ma csak így: P200, 64Mb
Ma helyette: P11, 64Mb

Pro és kontra

- ✓ Látványos kivitelezés
- ✓ Jó minőségű képek
- ✓ Jól áttekinthető
- ✗ Nagyon kevés
- ✗ Helyenként görgetősáv-problémák

Vélemény

63%

FIZIKA KALAUZ 1 – JÁTÉKOS MECHANIKA

Annak idején falra másztál az erők összegzésétől, nem is beszélve a forgatónyomaték-számításról? Egy újabb lehetőség, hogy mindent bepótolj...

EZT A CD-T AZÉRT TALÁLTUK KÜLÖNÖSEN izgalmasnak, mert a fejlesztő egy általános iskola és gimnázium, pontosabban a hódmezővásárhelyi Hódtői Iskola Regionális Multimédia Központja. A CD-ROM összeállítását tehát tanárok, esetleg közreműködő diákok végezték, ami követendő kezdeményezés, minden szempontból. Így maguk a legilletékesebbek, a pedagógusok olyan anyagot készíthetnek, amely szinte biztosan használható a mindennapokban, akár a diákok személyes segédanyagaként, akár csoportos feldolgozás során. Ha ezek az új számítógépes eszközök sikeresen integrálódnak a tantervekbe, és ennek folyamatát maguk az oktatók is segítik közreműködésükkel, elképzelhető, hogy sokkal több anyag lát majd digitálisan napvilágot, színes példákkal, játékos feladatokkal.

Visszatérve a mechanikára, lássuk, mit nyújt ez a kiadvány. A dobozon szereplő ismertető szerint a fizika ezen fontos fejezetét számos példa segítségével, játékos formában mutatja be a CD.

Be kell valljuk, a telepítés utáni első meghatározó élmény, a találkozás a főmenüvel nem volt túl meggyőző: kissé kusza kép fogadott, minden jószándék ellenére is egyszerű ábrákkal. Az viszont már itt kiderült, hogy számos fejezetből válogathatunk, akár az elméleti, akár a gyakorlati oldalról közelítjük meg a mechanikát.

A mélyebb ismerkedést az elméleti anyaggal kezdtük. Téma akadt bősséggel, és a faágszerűen felépített menürendszer végén el is jutottunk a részletes leírásokhoz. Az anyagban lehangsúlyosabb természetesen a leíró szöveg, de sok magyarázó ábra és jelenségeket bemutató animáció is segíti a mechanika iránt érdeklődőket. A szöveg meglehetősen tankönyvű, sok helyen, mint ahogy az a fizikában dukál, egész erdőnyi képlettel kiegészítve. Ebből valahogy nagyon hiányzik az a játékoság, amelyet a dobozon feltüntetett szöveg alapján vártunk. A magyarázatok eléggé szárazak, mindezzel együtt világosak és jó összefoglaló képet nyújtanak. Az ábrák sem nagyon térnek el a tankönyvekben megszokottaktól, de az animációs lehe-

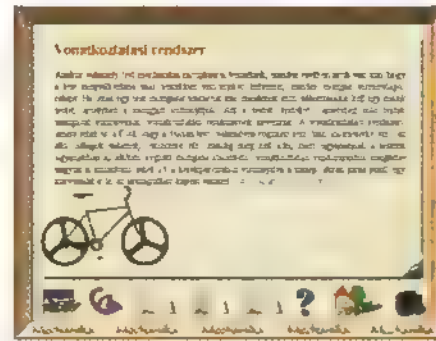
tőség mindenképp közelebb hozza az egyes folyamatok megértését. A kezelőfelület lehetne ugyan látványosabban tervezett, de könnyen használható és gyorsan áttekinthető, ami talán ebben az esetben sokkal lényegesebb. Nagyon sok információt találhatunk itt, a középiskolai szint teljes mélységét átfogja az elméleti rész, részletesen bemutatva minden mozgástípust és az arra vonatkozó speciális számítás, példamegoldási szempontokat.

Az elmélet után megpróbálkoztunk a gyakorlati résszel, a példákkal is. Ugyanolyan bőség fogadott, mint az elméleti fejezetnél, azaz az egyes mozgástípusok közül kellett először választanunk, majd az adott témához tartozó 20-40 feladat között keresgélhettünk kedvünkre valót. A példák amolyan fizikapéldák, a maguk nemes egyszerűségében. Semmi sallang, előtűnt a feladat, melyet papír+ toll+ számológép, no meg a megfelelő képletek segítségével kell megoldanunk. Nem szerepel külön értékelés sem a programban, van viszont jól kivitelezett, részletes megoldási menet. Ez nagyon hasznos lehet, mert a megoldás egyes lépéseit külön képernyőn, jól követhető formában jeleníti meg a program, és az egyes mozgásokhoz még magyarázó ábrát is készít, a rendelkezésre álló adatok és a keresett értékek felvázolásával. Kifejezetten látványos és egyedülálló segítséget jelent a példamegoldáshoz. Különösen igaz ez azért, mert a programban összesen 200 kidolgozott feladatot találunk a mechanika minden területéről, ami mindenképp figyelemre méltó, hiszen még az iskolai oktatás keretében sincs lehetőség ennyi példa megoldását pontosan végigvezetni.

A CD következő nagy területét az életrajzok képezik, ahol minden jelentős fizikusról részletes bemutatást találunk, aki a mechanika területén maradandót alkotott. Az érdekes áttekintést találmányok leírása és képek, fotók teszik még teljesebbé.

Kiseb, de hasznos fejezet a táblázatoké, ahol a mechanika területének információi jól áttekinthető formában olvashatók.

Az utolsó, talán „legmultimédiá-



A kissé tankönyvű magyarázatok mellett szemléletes animációkat is találunk, amelyek sokszor néhány másodperc alatt megvilágítják az adott jelenség lényegét.

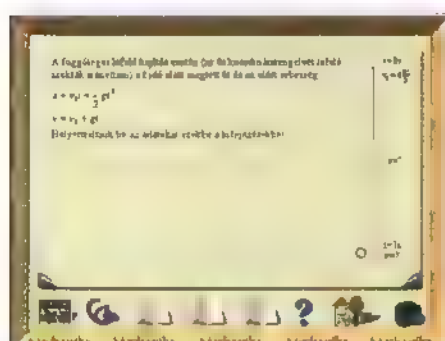
sabb" rész a játékoké. A program meglehetősen szigorú szabályokkal rendelkező játékkal bír, ahol feladatunk minél kevesebb hibapont összegyűjtése a megoldás során. A játékok menüjében több témakör közül is választhatunk, de maga a játék mindenhol ugyanolyan alapokon nyugszik. Tulajdonképpen egy memória-játék kártyákkal, ahol a helyes pár megtalálása után a hozzájuk kapcsolódó kérdésre is válaszolni kell. Szegény próbálkozóknak igencsak kapaszkodnia kell, mert a feladat szinte kivitelezhetetlen hibapont nélkül. Minden egyes téves kártyafelvétel – tehát amikor nem párt találunk – hibapontnak számít, és a megoldandó feladatokban való tévesztés is ezek számát növeli. A feladatok egyébként választásos tesztek, ahol elméleti és gyakorlati tudásunk egyaránt ellenőrzésre kerül, sőt több olyan feladvánnyal is találkoztunk, ahol egy neves fizikust kellett képről azonosítani. Meg-



Ez a főmenü, nos, egy kissé kaotikusan egyedi.

lehetősen sok kártyalap és kérdés van a játékokban, így szinte garantált, hogy egy jó darabig el lehet mókázni a hibapontok nem-szerzésével.

Mindent összevetve nagyon hasznos programot volt szerencsénk megismerni. A felület lehetne talán látványosabb, a szövegek és ábrák játékosabbak, de a végeredmény igazán megnyerő. Nagyon sok információ található a korongon, a kidolgozott 200 példa pedig önmagáért beszél. A nagy fizikusok bemutatása olyan szintre visz az anyagba, amellyel a fizikakönyvekben (legalábbis annak idején) keveset foglalkoztak, pedig érdekes adalék a szárazabb fejezetekhez. A játék is ötletes, bár nem könnyű, de így sokszor visszatérhet rá minden vállalkozó. Aki eddig nem szeretett a fizikát, talán ezek után sem fog odaadó rajongójává válni, de aki jól használható oktatási anyagot keres, számos lehetőséggel, annak csak ajánlani tudjuk a programot. PCF



A feladatmegoldást részletesen végignézzhetjük, itt éppen a függőleges hajítás van terítéken.



Ezek a játékok elég aljasok, és még a legjobbak sem úszhatják meg egy-két hibapont nélkül.



Mint látható, az életrajzok is kellő mélységig kidolgozottak.

Fizika kalauz 1 – Játékos Mechanika 5 990 Ft	Pro és kontra	Vélemény
<ul style="list-style-type: none"> ● Automex Kft. ● www.automex.hu ● (1) 461 5750 ● Csak egy: P133, 32Mb ● Tároló: P200, 64Mb 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nagyon sok információ ✓ 200 kidolgozott példa ✓ Ötletes játék ✗ Kicsit száraz ✗ Lehetne látványosabb 	84%

HALAK, KÉTÉLTŰEK, HÜLLŐK

A Kossuth Kiadó hazánk állatvilágát bemutató sorozatának következő fejezetében mindenki higgadt maradhat – a hidegvérűek következnek...

A PCF ELŐZŐ SZÁMÁBAN MÁR TALÁLKOZHATTUNK ennek a sorozatnak egy darabjával, mely a Kárpát-medence élővilágának részletes bemutatását tűzte ki célul. A korábban bemutatott CD-ROM az emlősökről szolgált számtalan érdekes információval, a mostani pedig, mint címe is jelzi, a halakkal, kétéltűekkel és hüllőkkel foglalkozik.

Hazánkban talán kevesebb ilyen faj él, és ezeket kevésbé ismeri a nagyközönség, mint az erdők-mezők emlőseit. Ezért is lehet izgalmas, számos újdonsággal szolgáló az anyag, annak el-

lenére, hogy az ismertetett fajok száma alacsonyabb, mint az emlősök esetén – ez utóbbiról nem a szerzőgárda, hanem az élővilág tehet. Tételezen 80 halfaj, 17 kétéltű és 15 hüllő minden részletre kiterjedő bemutatása szerepel a CD-n.

A program felépítése hasonló az emlősöknél látottakhoz, azaz a fajok között több szempont, nevezetesen egyszerű ABC sorrend, rendszertani besorolás vagy élőhely szerint tallózhatunk.

A bemutatók is több témakörre terjednek ki. Az első a faj részletes bemutatása, jellegzetes ismertetőjelekkel, általános és speciális élettani sajátosságokkal. A második információcsoport az élő-

hellyel foglalkozik, a harmadik az életmódbeli szokásokkal. A negyedik információcsoport részletes természetvédelmi információkat tartalmaz, ahol a faj előfordulási számáról, speciális fajvédelmi szempontokról és a forintban kifejezett eszmei értékéről olvashatunk. Mindezen információkat képek és animációk, videók teszik még színesebbé. Egyes állatok hangja is rögzítésre került – ez talán kevésbé izgalmas a halak esetén, de például egész vidám békakonzertet rendezhetünk a számítógéppel. Külön érdekessége a CD-nek, hogy a leírásokat számta-

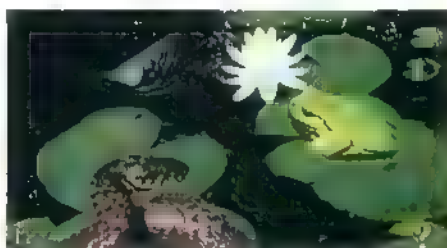
lan hipertext alapú kiegészítő információ teszi még mélyebbé. Minden előforduló anatómiai és rendszertani fogalom kiemelt bemutatásra kerül, sokszor magyarázó ábrákkal és a megértést segítő animációkkal. Ez különösen hasznos lehet a biológiai tanulmányokat folytatók számára a hüllők, kétéltűek és halak világának, szaporodási és felépítési sajátosságainak megismerésében, megtanulásában.

A program kezelőfelülete talán nem sikerült olyan látványosra, mint az emlősöknél, de ugyanúgy könnyen érthető és jól használható, mint az említett CD-ROM esetében. Az aláfestő zene sem hagyott túl mély benyomást, de ha valakit zavar, könnyen ki is kapcsolhatja. Ezen a CD-n is találunk két kisebb, önállóan futtatható játékot. Az első a már korábban is látott Képkirakó, magyarosan Puzzle – ez nem ment keresztül semmilyen változáson, sajnos. Inkább

gyorsan felejtsük el. A második játék grafikája sem fogja forradalmasítani ezt a területet, kissé egyszerű, de legalább áttekinthető. A logikai játék célja egy + alakú táblán úgy ugrálni békáinkkal, hogy a végén üres maradjon az egész terület. A klasszikus logikai játékok ismerőinek nem lesz újdonság a program, de kellemesen elszórakozhatunk vele.

Ez a CD-ROM is nagyon jól használható, információgazdag és látványos darab, aki mélyebb ismeretséget kötne hazánk hidegvérű gerinceseivel, színvonalas anyaghoz juthat a beszerzésével.

PCF



A kezelőfelület nekünk az Emlősöknél jobban tetszett, de itt is minden információ kézre áll.

Halak, kétéltűek, hüllők 5 600 Ft		Pro és kontra	Vélemény
● Kossuth Kiadó	● (1) 370 0609	✓ Sok kiegészítő információ	78%
● www.kossuth.hu		✓ Jó képek, videók	
Min. csatl. ügy: 486 DX4, 8Mb		✓ Kimerítő ismeretek	
Min. táplálás: Pentium 90, 16Mb		✗ Az Emlősök felülete szebb volt	
		✗ Csak 640x480	

KÍNAI FALATOK

Ha eddig nem lett volna indokolt egy újabb PC beszerzése a konyhába, íme egy meglehetősen nyomós ok...

AZ EMBER AZT KÉPZELNÉ, A SZAKÁCSKÖNYV PC-n és papíron legfeljebb a keresési lehetőségekben különbözhet. Mielőtt közelebbről megismerkedtünk volna ezzel a CD-ROM-mal, nekünk sem voltak túlzott elvárásaink a dologgal kapcsolatban – egy szép adag receptet vártunk, hozzávalókkal, elkészítési útmutatással, szép fotókkal. Ez a program viszont minden területen lényegesen több egyszerű szakácskönyvnél. Igazi multimédiás kaland egy nép országról, kultúrájáról, étkezési szokásairól. A főmenüben számtalan opció fogad, és a receptek, minden kidolgozottságukkal

együtt, csak egy részét képezik a bemutatott információknak. Megismerkedhetünk az összes fontos felhasználó alapanyaggal, azok előfordulásával, egyedi tulajdonságaival, felhasználásuk speciális szempontjaival, hazai beszerezhetőségükkel és helyettesíthetőségükkel. Emellett videobejátszás mutatja be a zöltségek, húsfélék darabolását, amely tudás nagyon hasznos lesz majd az egyes receptek elkészítésekor. Az alapanyagok mellett sokat megtudhatunk a kínai étkezési kultúráról, szokásokról is – ez szinte elérhető közelségbe hozza ezen ételek eredeti készítőit, és nemcsak azt tudjuk meg, mi kell az edénybe pakolni egy fogás elkészítéséhez, hanem azt is, hogy a kész ételt hogyan tálaljuk, a menüben milyen szerepet tölt be, mikor szolgáljuk fel. Külön fejezet mutatja be Kína nagy tájegységeinek ételeit. Itt az általános információk mellett konkrét receptek is szerepelnek, jól illusztrálva, hogy ennek a hatalmas országnak egyes részein nagyon különböző étkezési szokások uralkodnak, többek között a különböző alapanyagok elérhetőségének függvényében.



Természetesen a legfajsúlyosabb rész a recepteké, ahol számos különböző ételféleség között válogathatunk. Egyformán találunk jellegzetes leveseket, előételeket, hús- és halételeket, továbbá desszerteket. A részletes útmutatót sokszor videó teszi teljessé, ahol a teljes készítési folyamatot megismerhetjük. Sajnos a filmeket nem kíséri szöveg, csupán zenei aláfestés, de a magyarázó szövegből így is mindent pontosan megtudhatunk.

Az utolsó fő terület egészen egyedülálló egy szakácskönyvben, ugyanis mini Kína útikönyv kapott helyet a korongon. Több téma közt is válogathatunk, mindegyikhez részletes magyarázószöveggel ellátott fotók tartoznak. Bár a fényképek talán lehetnének nagyobbak, a funkció nagyon kellemes, a kultúra, az épületek és emberek bemutatása még több kedvet ébreszt az ere-

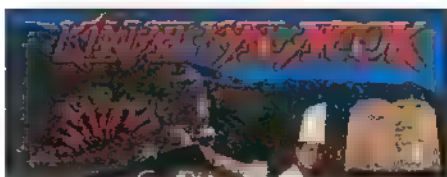
deti kínai ízek megismeréséhez.

Mindezen funkciók látványos kezelőfelület segítségével érhetők el, jól navigálhatóan – egyetlen apróságként azt rohadtuk fel, hogy egyes területekről csak hosszú visszalépkedés után juthatunk vissza a főmenübe. A program grafikája fotókra és kínai díszítőelemekre támaszkodik, igazán hangulatos. Ugyanígy a zene is, mely szintén kínai, a még tökéletesebb atmoszféra megteremtése érdekében.

A program remek, egészen mélyen elmerülhetünk a különböző bemutatott területekben, és könnyen azon kapjuk magunkat, hogy a konyhában ténykedünk, még akkor is, ha eddig nem kedveltük ezeket a keleti ízeket. PCF



A videón bemutatásra kerül, hogyan daraboljuk fel az elképzelt összes zöltséget egy helyes kis bárdal.



Kínai Falatok 4 990 Ft		Pro és kontra	Vélemény
● Europress Hungary	● (1) 332 9923	✓ Hihetetlenül hangulatos	93%
● www.europress.hu		✓ Minden műveletet videó illusztrál	
Min. csatl. ügy: P100, 8Mb		✓ Alapanyagok bemutatása	
Min. táplálás: P166, 16Mb		✓ Kínai útikönyv	
		✗ Csak 640x480	

THAIFÖLDI ÍZEK

Ha a Kínai Falatok nem volt elég meggyőző érv a konyhai PC mellett, a Thaiföldi ízek után ez nem is lehet vita kérdése...

ÚGY ADÓDOTT, HOGY EBBEN A SZÁMBAN két szakácsCD (a szakácskönyv után szabadon) is bemutatásra kerül – ez is a keleti konyhaművészettel foglalkozik, de nem Kína, hanem Thaiföld a bemutatott ország. Mivel a két CD fejlesztője azonos, számos hasonlóság figyelhető meg az alkotások között. Itt sem egyszerű receptgyűjteményt kap a felhasználó, hanem egy sokkal szélesebb képet nyújtó thai körképet, szokásokról, emberekről, nevezetességekről és persze a jellegzetes ételekről.

A két program felépítése is hasonló, a különbségek inkább az étkezési szokások különbségeire vezethetők vissza. A thaiföldi ételek bemutatásának jelentős fejezete a gyümölcsökkel és a fűszerekkel foglalkozó rész. A gyümölcsök fejezetben minden egzotikus csemege terítékre kerül, megtudhatjuk, hol termesztik, hogyan használják, mihez fogyasztják őket, milyen történettel rendelkeznek. Igazi ritkaságokkal találkozhatunk a kimerítő listában, sok növénynek pedig nemcsak étkezési, hanem egyéb területen betöltött funkcióiról is olvashatunk – kevesen tudják például, hányféle dolog készül a kókuszdióból. A gyümölcsöknél érdekességként szerepel a thai jellegzetesség, a gyümölcsfaragás is. Hihetetlenül aprólékos munkával készülnek ezek a gyümölcsből mintázott „szobrok”, amelyek a páratlan szépségű tálak kialakításának elengedhetetlen kellékei. A sok lenyűgöző fotó mellett egy hosszabb videó bemutatja a faragás fogásait is, mely tudománynak szinte minden thai háziasszony avatott ismerője. Az egzotikus alapanyagok után következzenek maguk a receptek, tájegység szerint csoportosítva. A jellegzetes ételek elkészítésének képekkel illusztrált, részletes leírása és az alapanyagok felsorolása mellett itt nem találunk videókat, de így is minden lépés jól követhető.

Kissé „utazási prospektus” ízű a következő funkció, amely thaiföldi szállodákat mutat be. Azt gondolnánk, hogy ez kizárólag az utazók számára szolgál hasznos ismeretekkel, de nem így van. Két hotel esetén a szálloda szolgáltatásainak képes ismertetése mellett helyet kapott a helyi menü néhány egyedi fogásának elkészítése is. Itt videók is segítik a főzni vágyó-



A program annyira lenyűgöző, hogy még azt az egy-egy kalapos ékezetet is elnéztük neki.



A kencur létező szó, nevezetesen a képen látható fűszer, hiába is tiltakozott ellene a helyesírás-ellenőrző.

kat, a szálloda szakácsa készíti el szemünk láttára a helyi specialitásokat.

Ezen a CD-n is szerepel egy fejezet az ország, Thaiföld érdekességeinek bemutatására. A részletes leírások mellett műemlékek, tájak, emberek fotói teszik emlékeztetést a virtuális utazást.

A CD kivitelezése ugyanolyan alapos, mint a Kínai Falatok esetén, fotókból és diszítőelemekből összeállított látványvilággal – bár ez egyesek ízlésének talán túl harsányra sikeredett, néhol már zavaróan vad szinkombinációkkal. A zene nem eredeti thai, de nagyon kellemes, kifejezetten hallgatható aláfestő zene. A fotók és videók mérete itt sem túl nagy, és a felbontás sem növelhető 640x480 fölé, de az egész programot gondos kivitelezés jellemzi, olyan sokrétű és mélyreható ismeretekkel, amelyet egy nyomtatott szakácskönyvben sem találhatunk meg.

Csak ajánlani tudjuk mindenkinek, akinek fantáziáját megmozgatja ez az egzotikus ország és annak ízei. **PCF**



Thaiföldi ízek 4 990 Ft

© Europress Hungary (1) 332 9923
www.europress.hu

Ha csak így: P100, 8Mb
Ha tényleg: P166, 16Mb

Pro és kontra

- ✓ Virtuális utazás
- ✓ Igazi különlegességek
- ✓ Gyümölcsök, fűszerek bemutatása
- ✓ Videóillusztrációk
- ✗ Csak 640x480

Vélemény

91%

Mikrotek

SCANMAKER X12

- 1200x2400 dpi
- 42bit
- diafellet opció
- Scanwizard/5
- LaserSoft SilverFast
- USB + SCSI kártya

ARTIXSCAN 1100

- 1000x2000 dpi
- 42bit
- lap- és filmszkenner
- Scanwizard Pro
- LaserSoft SilverFast
- SCSI kártya

ARTIXSCAN 4000T

- 4000x4000 dpi
- 36bit
- 35mm méret
- vagy APS Film (opció)
- Scanwizard Pro
- LaserSoft SilverFast
- SCSI kártya

Az Artix és a SilverFast termékekkel kapcsolatos további részletes információ: (1) 428 6040.

Központi információ: 269 0067

LAP- ÉS FILMSZKENNEREK

it's a
colourful
world

MIKROPO
RENDSZERHAZ

www.mikropo.hu
info@mikropo.hu

1065 Budapest, Nagymező u. 51.
Tel: 428 6010 • Fax: 269 0151

Üdvözlünk a CD-Depoban! Nézz csak körül a programok közt – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged lehet, ráadásul a lehető legkedvezőbb áron! Miért fáradsz személyesen, ha a CD-Depo kívánságodra házhoz szállít? Jó vásárlást és kellemes szórakozást kívánunk!

19. Angol alapfokú és újra-kezdő, középfokú



9.990 Ft

486 DX, 8 MB RAM, Windows
Több mint 2000 szöveges feladat, hanganyagával és a szolgáltatások bőséges választékával, háromszintes tankönyvet tartalmaz.

20. Beszélő szótár



7.600 Ft

486 DX, 10 MB RAM, Windows
Bővebb szótárakhoz is csatlakozhat, több mint 1000 angol szó és kifejezés, magyar hangos felvétel, magyar szöveges feladat.

21. Ismerd meg a betűket!



2.990 Ft

486 DX, 10 MB RAM, Windows
Bővebb szótárakhoz is csatlakozhat, több mint 1000 angol szó és kifejezés, magyar hangos felvétel, magyar szöveges feladat.

22. Ismerd meg a számokat!



2.990 Ft

486 DX, 10 MB RAM, Windows
Bővebb szótárakhoz is csatlakozhat, több mint 1000 angol szó és kifejezés, magyar hangos felvétel, magyar szöveges feladat.

23. Ismerd meg a színeket és a formákat!



2.990 Ft

486 DX, 32 MB RAM, Windows
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri a színeket és a formákat, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

24. Az állatok birodalma



5.700 Ft

486 DX, 10 MB RAM, Windows
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri az állatokat, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

25. Számlázó és készlet-nyilvántartó rendszer



7.600 Ft

486 DX, 10 MB RAM, Windows
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri a számlázást és a készlet-nyilvántartást, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

26. Lakástervezés 3D



6.100 Ft

486 DX, 10 MB RAM, Windows
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri a lakástervezést, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

Grand Collection 1, 2, 3.



27. G. Collection. 1.
28. G. Collection. 2.
29. G. Collection. 3.

darabonként 1.790 Ft

486, 8 MB RAM, Win95/98
A Grand Collection sorozat minden darabja csak felnőtteknek, de azoknak mindenkor.

Angel's Babes



30. Angel's 3.
31. Angel's 4.

darabonként 1.790 Ft

486, 8 MB RAM, Win95/98
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri a szexuális életet, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

Bestof



32. Bestof 99
33. Bestof 2000

darabonként 1.790 Ft

486, 8 MB RAM, Win95/98
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri a szexuális életet, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

Easy Video 1, 2, 3, 4, 5.



34. Easy Video 1.
35. Easy Video 2.
36. Easy Video 3.
37. Easy Video 4.
38. Easy Video 5.

darabonként 1.890 Ft

486, 8 MB RAM, Win95/98
A CD-Rom használatával a kisgyermek megismeri a szexuális életet, a szöveges feladatokat, a hangos felvétel, a magyar szöveges feladat.

Rendelésedet – mennyiben nem a postai utánvétet választod – leadhatod telefonon, faxon vagy E-mailben is! Az alábbi telefonszámok éjjel-nappal rendelkezésedre állnak:

Tel.: 467-6720 Fax: 457-1123

Elerhetőek vagyunk az Interneten keresztül is, E-mailt az alábbi címre küldhetsz:

depo@cmk.hu

CD-Depo

PCFormat

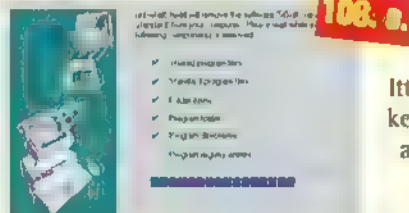
Rutin

Ismerkedj meg közelebbről a PC-dde, és aztán szinte bármire használhatod. Mi megmutatjuk, hogy kell csinálni.

Rutin tartalom

Használd az eszedet

Ne aggódj, nem szeretnénk, ha fel kellene zavarni az agyadon képződött vastag porréteget, ami az intellektuális tunyaságod egyenes következménye. Csak tégy úgy, mintha használnád az agyadat, miközben a *Quake 3*-hoz íródott telekinetikus oktatásunkat olvasod.

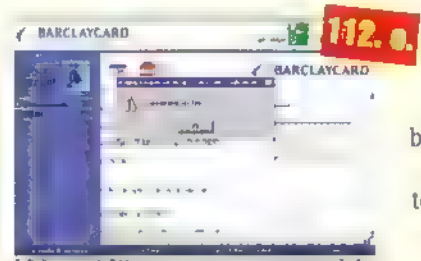
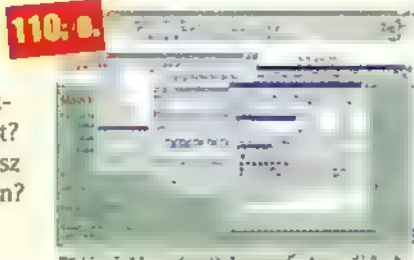


Ablakpucolás

Itt az ideje, hogy előszedjük a virtuális törlőkendőt és addig törölgezzük a rendszerünket, amíg nem csillog igazán. Tüntesd el a felesleges adatokat, amik úgy lógnak a Windowsodon, mint valami ezeréves pókháló. Állítsuk vissza a PC-k régi dicsőségét.

Word és web

Nagyon unják már a barátaid a földigiliszta-gyűjteményedről zengett beszámolókat? Akkor hagyd őket békén és inkább az egész világot untasd szörnyű hobbiddal. Hogyan? Készítsd el a saját weboldald!

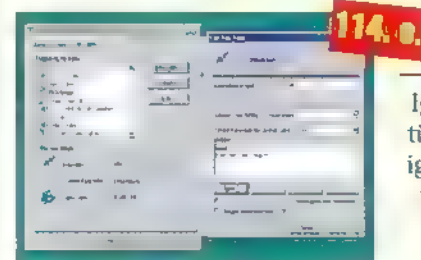


JavaScript

Ha ügyes kérdőívek elkészítésével órákig babrálsz, akkor valószínűleg nem szeretnéd átküzdeni magad az olyan elküldött és kitöltött kérdőíveken, amiket elgépeltek vagy össze-vissza töltöttek ki. Ellenőrizd őket a JavaScript segítségével.

Láttasd magad

Ha a keresők sosem találják rád, akkor a csodálatos weboldald legalább annyit ér, mint egy átbuzizott, átcasajozott éjszaka, ami szomorú módon egy WC csészéje mellett ér véget.



Windows bölcsességek

Igen, igen. Aki a kicsit nem becsüli. Szerintünk a mi kis Windows tipp-összeállításunk igazán értékes. Három ötletet adunk át nektek, csak azért, hogy egészségesebb legyen közös életetek a Windowszal.

Légy telekinetikus

Mozgasd a tárgyakat a *Quake 3*-ban csupán az elméd erejével. Bemutatjuk, hogy melyik kódot hová kell beírnod.

KONCENTRÁLI AZ ASZTALON előtted heverő kávésbog-rére. Agyd minden kiaknázatlan energiájával összpontosíts rá. A bögre lassan ingadozva felemelkedik és titokzatosan feléd úszik a levegőben. A telekinézis ereje: valami olyasmi, amit manapság már sokan készpénznek vesznek. Nem lenne nagyszerű, ha működne a *Quake 3*-ban is?

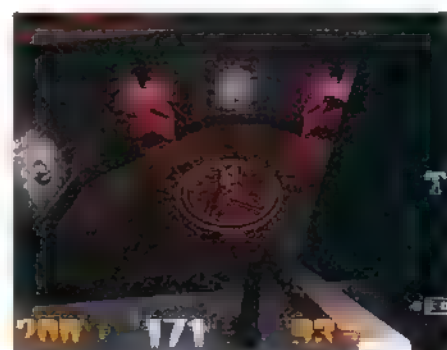
Legfrissebb *Quake 3* oktatásunknak ez lesz a tárgya. Amikor végzünk, képes leszel a leghosszabb szobák legtávolabbi sarkától magadhoz lebegtetni a tárgyakat a levegőben, az ellenfelek orra előtt, anélkül hogy oda kellene menned értük.

Mostani módosításunk (mod) lényegét a `trap_Trace` függvény adja, ami valahogy így néz ki:

```
trap_Trace(&trace,
start, min, max, end,
ignore, mask);
```

Jobban tesszük, ha közelebbről is megismerkedünk ezzel a hatalmas funkcióval. Dióhéjban a lényege, hogy a `start` pozíciótól az `end` pozícióig húz egy képzeletbeli egyenes vonalat, de azonnal megáll, amint egy bármilyen `mask` attribútumokkal rendelkező objektumba ütközik. Kivéve akkor, ha az objektum `ignore`-ként létezik, ebben az esetben folytatja. Zavaros? Akkor jobb, ha a `min` és `max` lényegét már nem magyarázzuk el.

Még kisebb dióhéjban, a `trap_Trace` megmondja, hogy az A és B pontok közötti egyenes vonal mentén mi helyezkedik el. Ezt arra használják, hogy megmondja a rakéták útvonalát, a railgun hatását és még sok más dolgot. Mi pedig arra fog-



A fenébe! Ez is túl messze van, messzebb annál, mint amit elérhetünk. Hacsak...

•Ez a rész

Kellékek

- A *Quake 3 Arena* forráskódja, amit megtalálhatsz a CD mellékletünkön.
- Az *InstallLibs* program.
- Egy kereskedelmi példány a *Quake 3 Arena*-ból. Vagy nagyon élénk fantázia.

juk használni, hogy megmondja, vajon van-e használható tárgy a játékos látóvonalában.

Mielőtt azonban továbbmennénk, létre kell hoznunk egy új entitás mezőt. A *Quake* programkódjában minden dolog egy entitás – a rakéták, a játékosok, a hullák mind-mind entítások. Ha a *Quake 3* \source\game mappájában a Notepaddel (vagy más szövegszerkesztővel) megnyitod a `gentity_s` fájlt, akkor kiderül, hogy itt vannak definiálva az entítások és azok adatai. Ahogy látható, az entítások rengeteg mezővel rendelkeznek, ezek között vannak olyanok, amiket egyik-másik sosem használ. A `gentity_s` definíciói között a vége felé keressük meg a `qboolean botDelay` `Begin`; sort és közvetlenül mögé szúrjuk be a következőt.

```
gentity_t *TK_object;
```

A * azt jelenti, hogy ez az új tulajdonság más `gentity_t` (a `gentity_s` másik neve) típusú objektumoknak mutatóként szolgál. Később majd kiderül, hogy miért van erre most szükség.

Először készítenünk kell egy alap TK függvényt. Nyissuk meg a \source\games mappában a `g_cmds.c` fájlt, keressük meg lefelé a szünetet a `Cmd_SetViewpos_f` és a `ClientCommand` között. Szúrjuk be ide a következőket:

```
void Cmd_TK_f(gentity_t
*ent) {
vec3_t start, end,
EyeBallPos, forward,
```




Ha le akarod nyugózni a hölgyet, aki ilyen bazi nagy puskával jár, legjobb lesz, ha használsz természetfeletti képességeidet.

```
right, up, dir;
trace_t trace;
gentity_t *traceEnt;
```

Az első sor megállapítja, hogy a függvényünk neve Cmd_TK_f, és ezt egy paraméterrel, vagyis egy ent entitás mutatójával lehet meghívni. A következő három sor a függvényünkben használatos változókat definiálja. Ezután írjuk be a következőket:

```
AngleVectors (ent->client->ps.viewangles,
forward, right, up);
CalcMuzzlePoint (ent,
forward, right, up,
EyeballPos);
```

```
VectorCopy(EyeballPos,
start)
```

```
VectorMA(EyeballPos, 8192,
forward, end);
```

Itt meghatározzuk a start (kezdő) és end (vége) pozíciókat, amiket később a trap_Trace függvényben majd használni szeretnénk. Aki emlékszik a múlt havi cikkünkre, az tudja, hogy az AngleVectors és a CalcMuzzlePoint kiszámolja a játékos által kilőtt rakéták indítási pontját és irányát, ez a mi nyomkövetésünknek (trace) is tökéletes kezdőpontja lesz. A VectorMA kiterjeszti a start pozíciót 8192 egységgel, ami egy elég jó, távoli végpont, ennek eredményét az end változóban tárolja. Jöjjön a nyomkövetés maga:

```
do {
trap_Trace(&trace,
start, NULL, NULL, end,
ENTITYNUM_NONE,
CONTENTS_SOLID|
CONTENTS_BODY|
CONTENTS_TRIGGER);
traceEnt =
&g_entities[trace.entityNum];
```



„Engedd szabadjára az érzéseidet, Luke. Használd az erőt.” Hoppá, máris felénk lebeg.

Fordítás

Az előző hónapban volt ugyan egy hosszabb írás a kódok lefordításáról, de azért itt vannak újra az alapok. Bizonyosodj meg róla, hogy feltelepítetted a Quake 3 forráskódját a C:\ meghajtó Quake3 mappájába. Indítsd el a SetVar programot a Quake 3 mappában. A kód lefordításához a játékot a \source\game mappában kell elindítani.

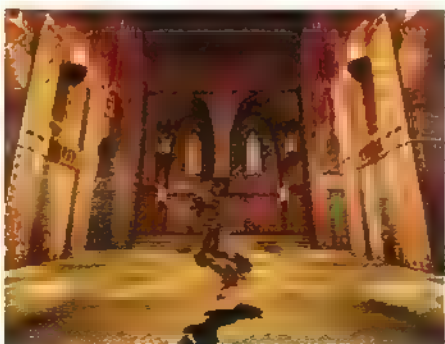
Egy do... while ciklus elkezdése után nyomon követünk egy egyenes vonalat, a start pozíciótól az end pozícióig, de azonnal meg is állítjuk a keresést, ha egy solid, body vagy trigger tulajdonságú objektummal találkozunk. Ez azt jelenti, hogy megállunk, ha egy falba ütközünk (solid), hiszen azt azért nem szeretnénk, hogy működjön a függvényünk a falakon keresztül is, de megállunk akkor is, ha egy tápba vagy fegyverbe ütközünk (így megtudhatjuk, hogy olyan tárgyat találtunk, amit a játékos szeretne megkaparintani). Történetesen akkor is megállunk, ha egy csomó más dologba ütközünk, és itt a bökkenő: talán sosem hallottál még róla, de a Quake-pályák tele vannak titkos, láthatatlan tárgyakkal, amik a színfalak mögött létez-

A telekinézis ereje: valami olyasmi, amit manapság már sokan készpénznek vesznek.

nek. Hogyan kerülhetjük el azt, hogy véletlenül ezek közül válasszunk ki valamit?

```
if (traceEnt->s.eType == ET_ITEM) {
traceEnt->TK_object = ent;
traceEnt->s.pos.trType = TR_LINEAR;
traceEnt->s.pos.trTime = level.time;
break;
}
```

Egyszerű. Ha az entitás, amihez elérkezünk ET_ITEM típusú, akkor az, meglepő módon, egy tárgy (item). Vagyis egy tápolás, illetve fegyver, amit fel tudunk venni. Hurrá! Így aztán a tárgy tudja,



A telekinézis sokkal királyabb dolog, mint a gördeszkázás. Ezt mondjátok meg ennek a kicsisajnak is.



Óh, istenem. Ha lenne telekinetikus képesség, akkor talán megkaparinthattad volna a duplacsövű puskát ez előtt a ronda, nagy, tohonya szörnyeteg előtt. Gondold csak végig.

hogy ki fogja felvenni, mivel a TK_object megfelelő mezőjébe beírjuk, hogy mutasson a játékos entitásra, azaz ent-re. (Aha, szóval erre jó a TK_object!) Inentől kezdve ez a tárgy megszűnik mozdulatlanul lenni, ezért a röppályájával kapcsolatban meg kell változtatnunk annak néhány jellemzőjét, ezzel a ciklusunkat is megszakíthatjuk.

Másrészt viszont, ha egy titkos tárggyal találtuk szembe magunkat, amiről a játékos nem tud, akkor folytatnunk kell a nyomkövetést onnan, ahol abbahagytuk:

```
VectorMA(trace.endpos, 1,
forward, start);
} while
(!trace.contents &
CONTENTS_SOLID);
```

A VectorMA meghatároz egy új kezdőpontot a nyomkövetésnek, amit a start változóban tárol, így egyetlen egységgel később folytatja azt, függetlenül attól, hogy milyen furcsa tárgyba ütköztünk. A következő sorban lévő kapcsos zárójel jelöli a do... while ciklusunk végét, ez azt jelenti, hogy folytatja a nyomkövetést az új start pozíciótól és addig ismétlődik, amíg egy újabb solid (szilárd) objektumba nem ütközik. Amikor ez megtörténik, akkor tudni fogjuk, hogy egy falba ütköztünk és nem találtunk semmit. Most már abbahagyhatjuk a keresést és kiléphetünk az egész függvényből, szomorú, de bölcs dolog.

Játék közben az új TK függvényünket úgy hajthatjuk végre, ha a ClientCommand függvényben megkeressük a Cmd_SetViewpos_f(ent); sort és közvetlenül alá beírjuk a következőket:

```
else if (Q_stricmp
(cmd, „tk”) == 0)
Cmd_TK_f(ent);
```

Ezután a Quake 3 konzoljában ugyanúgy végrehajthatjuk a „tk” parancsot, mint bármelyik másikat, de kényelmesebb, ha egy szabad billentyűt hozzárendelünk.

Most már lefordíthatjuk az új kódunkat, de óvatosan, nehogy legyen

benne elgépelés. Ez azonban nem túl hasznos, hacsak nem csinálunk valami izgalmasat. Ha tárgyakat akarunk röptetni magunk felé, akkor módosítanunk kell a G_RunItem függvényt a g_items.c fájlban, amit állandóan meghívunk és minden egyes tárgy mozgására felügyel. Először is definiáljunk egy új dir változót a függvény elején:

```
vec3_t
dir;
```

Ezután keressük meg a get current position sort, és szűrjük be elé a következőket:

```
if (ent->TK_object !=
NULL) {
AngleVectors (ent->TK_object->client->ps.viewangles, dir, NULL,
NULL);
```

```
VectorNegate(dir, dir);
```

```
VectorNormalize(dir);
VectorScale(dir,
500, ent->s.pos.trDelta);
}
```

Ha a tárgy TK_object mezőjének értéke nullától (NULL) különbözik, akkor ez az a tárgy, amit a játékos éppen felvesz. A TK_object megadja nekünk a játékos entitást, amiből kiderül a dir irány, vagyis az, hogy a játékos merre néz. Ha ezt megfordítjuk, akkor megkapjuk azt az irányt, amerre a tárgynak repülnie kell, hogy a játékos fel tudja venni. A dir 500-szorosát véve megkaphatjuk a tárgy repülési sebességét. A többitől pedig a G_RunItem gondoskodik. PCF

A jövő hónapban

Még csak félúton járunk, srácok. Felnyitottuk a kód-kukacok befőttes üvegét, azok meg özönlenek ki belőle. A jövő hónapban megmutatjuk, hogyan csípjük, süssük és együk meg őket. Ja, és az oktató cikket is befejezzük.

Dolgozz tisztán

Ha gyorsabbá és megbízhatóbbá szeretnéd tenni a gépedet, akkor szabadulj meg a nemkívánatos fájloktól, regisztrációs bejegyzésektől és programoktól. Megmutatjuk az utat.

AZT HISZED, HOGY A HÁLÓSZOBÁD rendetlen? Nem tudsz te semmit. Kapcsold csak be a számítógéped és nézz az Asztalra – még ha annyira egyszerű és rendes, mint a telepítés után, akkor is csak magadat gúnyolod ki, ha elhiszed, hogy a Windows egy elegáns és szexi nőstényördög. A felszín alatt egy csomó rendetlen fájl és mappa bújik meg, ráadásul sokuknak nincs ott semmi keresnivalója.

Mindannyian telepítünk fel olyan programokat, amikre később már nem lesz szükségünk. Talán túl sok helyet foglalnak el. Talán egy jobb program már leváltotta. Egyébként pedig tuti, hogy csak szemét a gépünkön. Szóval szorgalmasan használod az Add/Remove Programs (Programok hozzáadása) ablakot és száműzöd őket, néhány óra múlva már az emlékü is a múlté. Ő, te szegény, félrevezetett butuska.

Légy óvatos

A dolog rém egyszerű, elméletben. Egy program a telepítéskor fémárol fájlokat, létrehoz mappákat, beírja magát a regisztrációs adatbázisba és beállítja úgy, hogy fusson a gépünkön. Később eltávolítod a programot. Eltűnnek a fájlok, mappák és bejegyzések. Természetesen – hiszen a szürke ablak is ezt állítja a művelet végén, nem igaz?

Tévedés. Az eltávolító segédprogramok általában elég rosszak ahhoz, hogy szanaszét hagyjanak a gépünkön egy csomó hulladékot. Egy bejegyzés itt, egy DLL fájl ott. Negatív. Az idő múlásával egyre rosszabb lesz, a Windows mappa tele lesz használaton kívüli DLL fájlokkal, a Registry pedig több száz – sőt több ezer – elavult bejegyzéssel. Minél nagyobb lesz a Windows mappája, minél több bejegyzés kerül a regisztrációs adatbázisba, annál lassabban fog mű-

Vigyázz!

Mielőtt még egy kefével és tisztítószerrel behatolnál a rendszer mélyére, vedd figyelembe a következő fontos szempontokat.

- Ha Windows 98-at használasz, akkor minden egyes elinduláskor készül biztonsági másolat a regisztrációs adatbázisodról, így sok szempontból biztosítva vagy. Ugyanezt nem mondhatjuk el a Win95 felhasználóinak, így fontos, hogy ők időnként manuálisan lementsék a Registry tartalmát.
- Windows 98 alatt egy ilyen mentést anélkül is visszaállíthatunk, hogy elindítanánk az operációs rendszert. Az indítólemezről indítva a gépet, az A:> prompt megjelenése után írjuk be, hogy C:> és nyomjunk entert. A C:> prompt után írjuk be a SCANREG /RESTORE parancsot, nyomjunk entert. A kurzormozgató billentyűkkel keressük meg azt a .cab fájlt, ami tegnapi dátumú, és ismét nyomjunk entert.

- Mit akarsz azzal mondani, hogy nincs indítólemez? Hát akkor csinálj egyet most azonnal, még mielőtt megbánnád a hiányát. Ha a Windows teljesen összeomlik, akkor csak ennek segítségével férhetsz hozzá a merevlemezeden lévő fájlokhoz.

- Ne feledjük azt sem, hogy a Windows mappa nagyon fontos a problémamentes működéshez, így ne helyezzünk át és ne töröljünk le semmit onnan. A rendszer könyvtárának kitakarítása (Clean System Directory) sem biztos, de ez legalább a szükségtelennek ítélt fájlokat egy átmeneti könyvtárba helyezi át, mielőtt letörölné őket. Így ha egy program összeomlik valaminek a hiányában, még mindig visszamásolhatjuk a szükséges fájlt a Windows mappába.

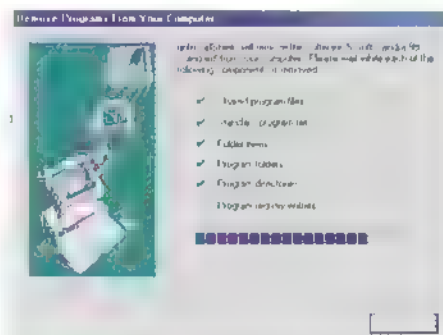
ködni a gépünk.

Légy nagyon óvatos

Bár a Windows mappa és a Registry kulcsterület, azért van a Windowsnak még néhány aspektusa, ami fontos. Például megfigyelted már, hogy mennyi ideig tart a Windows elindulása a gép bekapcsolásakor?

Ez azért van, mert néhány program a telepítése után azt gondolja, annyira fontos nekünk, hogy a Windows betöltése után egyből szükségünk lesz rá, ezért azonnal elindulnak a Windowszal együtt. Az ilyen programok nem foglalkoznak azzal, hogy mindennap vagy csak nagyon ritkán használjuk őket, minden indításkor elindulnak ők is. Szerencsére a legtöbb program – a Microsoft Office is – tökéletesen futtatható anélkül, hogy a Windowszal együtt kellene elindítaniuk.

Ott van még a TEMP mappa is, ami-ben az átmeneti fájlok tárolódnak. Sajnos egy csomó olyan fájl van, ami egy kicsit furán értelmezi az ideiglenesség fogalmát, állandósulnak és teletömik ezt a könyvtárat. Ha a merevlemez gyorsan telítődik, akkor vess egy pillantást a tartalmára és biztos, hogy számtalan olyan fájlt találsz, amit azonnal letörölhetsz. Ha Windows 98-at használasz, akkor a karbantartó eszközök segítségével meghatározott időnként automatikusan is megszabadulhatsz az ilyen felesleges fájloktól, így soha többé nem zaklatnak.



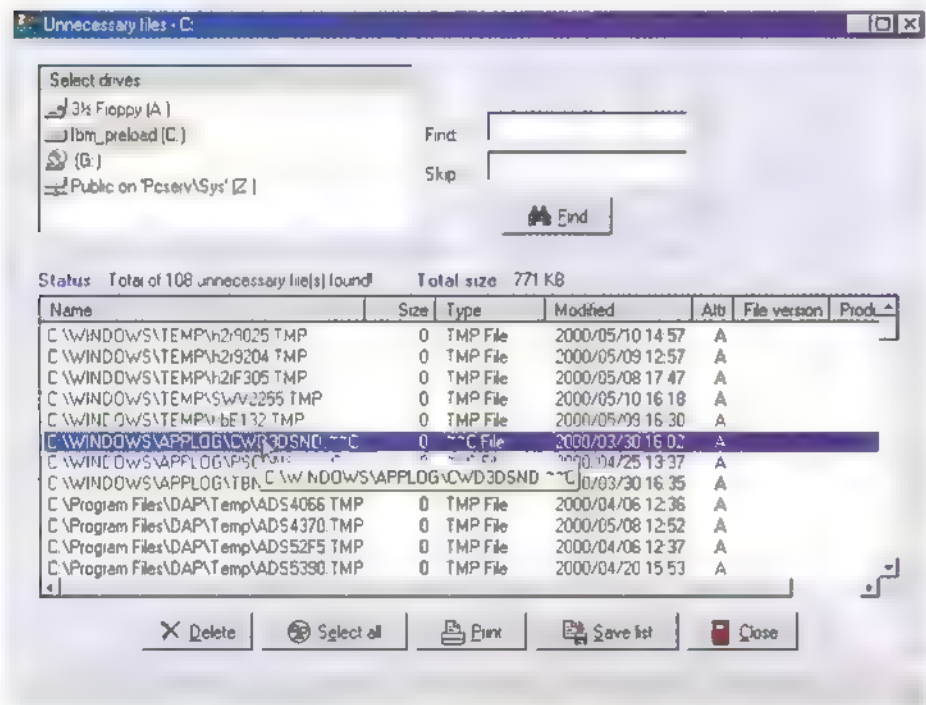
Az eltávolító programok egyetlen szavát se hidd el – egy csomó fájlt és regisztrációs bejegyzést hagynak maguk után.

Visszavágó

Szóval sikerült megoldani a TEMP mappa problémáit, de mi lesz a többi erőforrás-foglalóval? Egyet se félj, sok segédprogram létezik – kereskedelmi és ingyenes egyaránt –, amikkel tökéletesen tisztára moshatjuk a Windowsunkat. Meg is kell időnként tenni, hiszen fenomenális sebességbeli növekedést érhetünk így el.

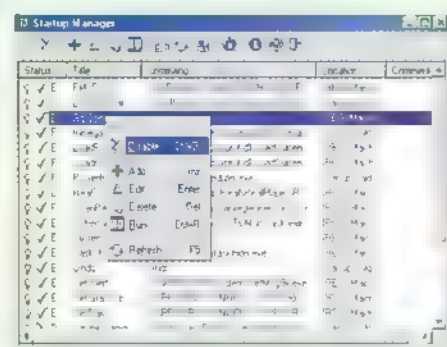
Minden attól függ, hogy milyen régen telepítetted fel a Windowst a gépedre – ha már egy éve ugyanazt használod, rendszeresen telepítesz és távolítasz el programokat, akkor elégedett leszel a Windows új életével, ami a nagy-takarítás után kezdődik. A rendszered valószínűleg stabilabb is lesz, nem okoznak többé fejfájást a váratlan pillanatokban megjelenő buta hibaüzenetek, összeomlások és lefagyások.

Ha valaki nem akar kézzel turkolni a koszban, akkor a legegyszerűbb és ta-

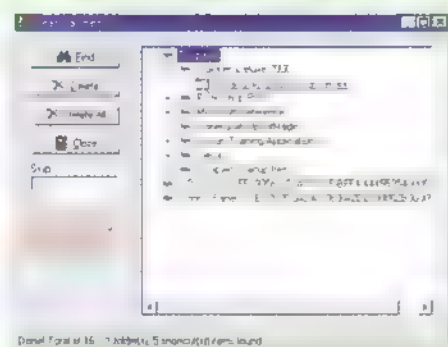


Az EasyCleaner végignézi a merevlemez ideiglenes és idejét múlt fájlok után kutatva – tökéletes azoknak a Windows 95-felhasználóknak, akiknek nincs meg a Disk Cleanup segédprogram.

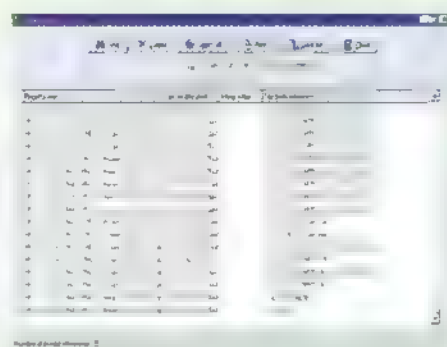
Windows nagytakarítás



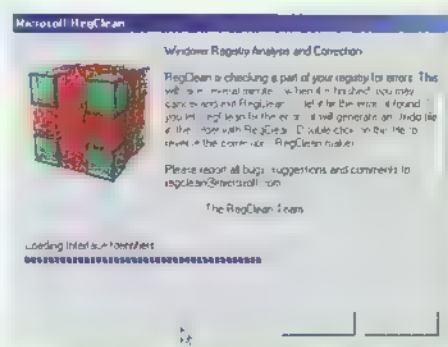
1 Töltsd le a Startup Manager-t a www.delphifreestuff.com címről. A telepítés után indítsuk el, így kiderül, mennyi szemet töltődik be a Windows minden indításakor. A napi munkánkhoz nem szükséges bejegyzéseket kikapcsolhatjuk, ha megnyomjuk egy ilyen a jobb egérgombot és a Disable (Kikapcsolás) menüpontot választjuk.



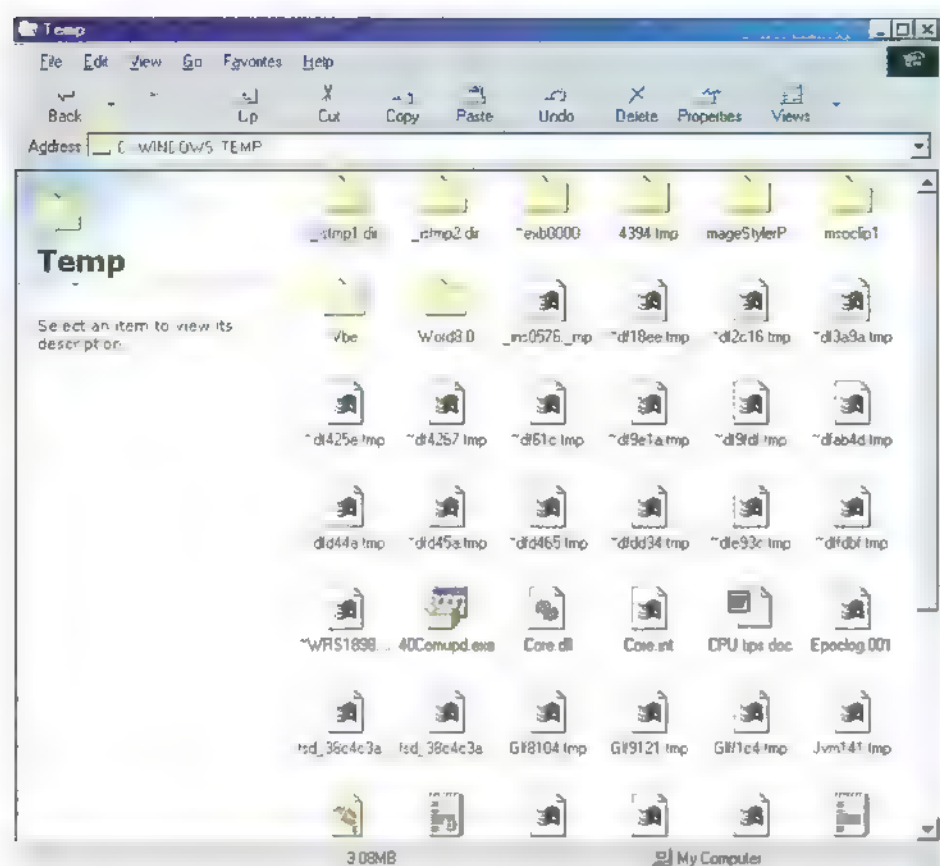
2 Következő lépésként takarítsuk ki a Start menüt. Töltsd le és tedd fel a gépedre az EasyCleaner programot (a címet megtalálod a Tisztítóprogramok között), aztán nyomd meg a Start menü gombot. A következő képernyőn nyomjuk meg a Find (Keresés) gombot.



3 Térjünk vissza az EasyCleaner főképernyőjéhez. Válasszuk a Clean Registry (Registry tisztítása), majd a Find (Keresés) opciót. Ez átnezi az adatbázist olyan bejegyzések után kutatva, amik már nem létező programokra vagy fájlokra mutatnak. Ha végzett, menjünk végig a Select All/Delete Close (Összes kijelölése/minden/Törölés/Bezárás) kombináción, hogy kitörölje az így megtalált bejegyzéseket.



4 Most indítsuk el a RegClean-t (cím a Tisztítóprogramoknál). Ez megvizsgálja a rendszeredet hibák után kutatva. Amikor végzett, akkor engedjük, hogy kijavítsa ezeket a hibákat. A változtatások visszavonásához csak el kell indítani a RegClean mappában lévő undo fájlt.



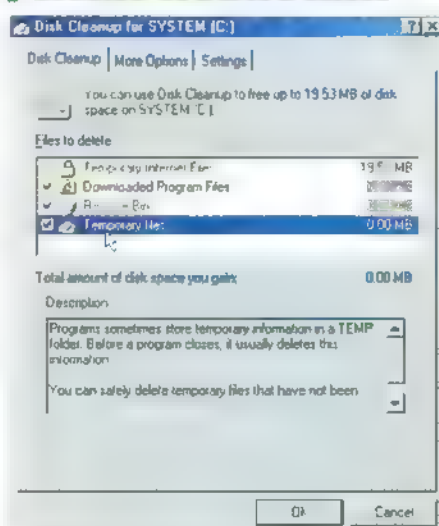
A TEMP mappa. A Win98-felhasználók beállíthatják úgy a rendszerüket, hogy időnként automatikusan kitakarítsa saját magát. A Win95 használói pedig felgyűrhetik az ingujjukat és nekálhatnak manuálisan a műveletnek.

án legbiztonságosabb módja a Windows manipulálásának, ha veszünk valamilyen segédprogramot, mint amilyen például a *McAfee Uninstaller* vagy a *Norton CleanSweep*. Ezek nemcsak kitakarítják a rendszerünket, hanem segítenek tisztán tartani a jövőben is. Például az *Uninstaller* lecseréli a Windows beépített telepítő rutinját a sajátjára, ezután a teljes rendszert gondosan megvizsgálja, megkeres minden egyes változást, így amikor el akarunk távolítani egy programot, akkor sokkal kevesebb kosz marad utána.

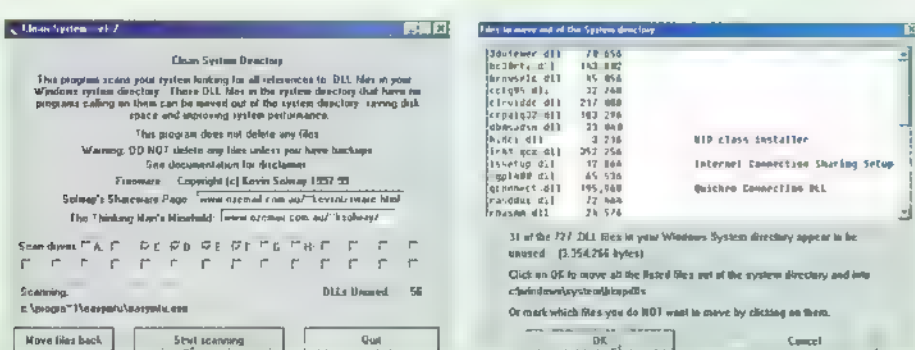
Akinek kevés pénze van, az válasszon olyan megoldást, ami kicsit több munkát, de sokkal kevesebb kiadást jelent. Amikor eltávolítottad a szükségtelen programot és kiürített a TEMP mappát, akkor már csak a lap alján lévő pontokat kell követned, ahol megmutatjuk, hogy néhány ingyenes program segítségével hogyan takaríthatod ki teljesen a rendszered. Nézd csak meg, így sokkal gyorsabban és simábban futhat a Windowsod

PCF

Elégedett leszel a Windows új életével, ami a nagytakarítás után kezdődik.



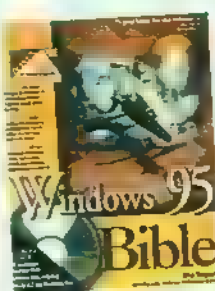
A *Disk Cleanup* bármikor elindítható a Start menüből, Program Files/Accessories/System Tools (Programok/Kellékek/Rendszereszközök), és már megy is.



5 Tölts le és telepítsd fel a *Clean System Directory* programot. A program első elindításakor a fenti képernyő jelenik meg. Győződj meg arról, hogy minden merevlemez be van jelölve, majd nyomd meg a Start Scanning (Vizsgálat indítása) gombot. Ezután a program megvizsgálja, hogy vannak-e a rendszerünkben szükségtelen fájlok.

6 A vizsgálódás után a fenti képernyőn láthatjuk a CSD által szükségtelennek ítélt fájlok listáját. Az OK gomb megnyomásával ezeket eltávolíthatjuk a Windows mappájából. Ha később problémák jelentkeznek, akkor indítsd el újra a CSD-t és válaszd a Move files back (Fájlok visszamossa) opciót.

Többre vágysz?



The Windows 95 Bible

Alan Simpson

Kb. 19 000 Ft

IDG Books

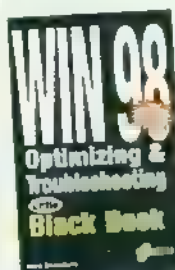
ISBN

07645430690

A Windows 98-

felhasználóknak na-

gyon sok eszköz áll rendelkezésükre, ha utána akarnak nézni valaminek a rendszerükkel kapcsolatban, de mi a helyzet a Win95-öt használókkal? Nos, eltekintve a simább, gyorsabb operációs rendszer hiányától, ebben a könyvben minden információ megtalálható.



Win98 Optimizing and Troubleshooting

Mark L. Chambers

9408 Ft

Coriolis

ISBN 1576102955

A gyorsításnak csak

egyik módszere a Windows kitakarítása. Ebben a könyvben érthető formában megtalálhatunk mindent, sőt vannak benne irányadatok arra az esetre, ha rosszra fordulnának a dolgok.



Inside the Microsoft Windows 98 Registry

Gunter Born

13 440 Ft

Microsoft Press

mspress.microsoft.com

ISBN 1572318244

Meglehetősen kevés könyv foglalkozik a Windows kitakarításával, de mivel a legtöbb eljárás a Registry manipulálásával is foglalkozik, ezért érdemes pontosan tisztában lenni annak tartalmával és jelentésével, mielőtt még bármibe belekezdünk.

A fenti könyvek megvásárolhatók a www.swsbooks.hu címen.

A legjobb tisztítóprogramok

Norton CleanSweep 2000

www.symantec.co.uk

A *CleanSweep 2000* 13 500 Ft-ba kerül, segít megelőzni a vinyónkon a sok szemét felgyülemelését, sőt segít megszabadulni attól is, ami már ott van.

McAfee Uninstaller

www.mcafee.com

5000 Ft-tal olcsóbban az *Uninstaller* talán vonzóbb ajánlat. Ugyanazokkal a funkciókkal bír, mint a *CleanSweep*, de képes arra is, hogy a merevlemezünkön lévő programokat anélkül helyezze át másra, hogy le kellene szednünk azokat.

Startup Manager

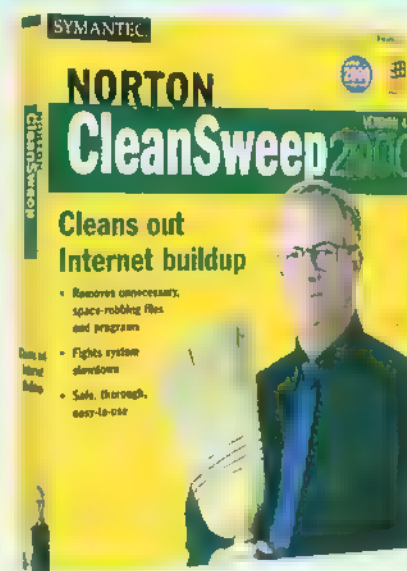
www.delphifreestuff.com

Csodálatos, hogy némelyik program mennyire közmönfont tud lenni. Az ember azt hinné, hogy azok a programok, amik a Windowszal együtt indulnak el, mind a Startup (Indítópult) mappában vannak. Sajnos nem. Némelyiket a Registry, némelyiket pedig a WIN.INI fájl hívja meg. Szerencsére a *Startup Manager* képes megtalálni ezeket. Képes a törlésük mellett a kapcsolódásukra is, így visszatehetjük azokat, ha valami rosszra fordul.

EasyCleaner 1.7

www.saunalahti.fi/toni/hele

Az *EasyCleaner* csak korlátozott képességekkel bír a regisztrációs adatbázissal kapcsolatos műveletekben, de sokkal fontosabb ennél, hogy képes megkeresni



A nehézségek nélküli rendszertakarítás egyik legjobb eszköze a *Norton CleanSweep*.

az ócska fájlokat és a Start menüben az elavult bejegyzéseket. Igazi isten áldása.

RegClean

support.microsoft.com/support/downloads/DP3049.ASP

Ezzel az egyébként nem támogatott segédprogrammal megszabadulhatunk a regisztrációs adatbázisban lévő szeméttől és kijavíthatunk kisebb hibákat.

Clean System Directory

www.ozemail.com.au/~kevsol/sware.html

Eltávolítja a szükségtelen DLL fájlokat a rendszerkönyvtárból, így helyet takarít meg és gyorsítja a rendszerünket. Pompás.

A jövő hónapban

A Windowszal való babrálás szép és jó, de mit csinálunk akkor, amikor minden rosszra fordul és már el sem tudjuk indítani? A betöltési folyamat megértéséhez közzeadunk egy lépésről-lépésre szóló útmutatót, és megmutatjuk, hogyan lehet megszabadulni az időnként felbukkanó apró, de annál zavaróbb hibáktól.

Word, a legjobb szövegelő

Szeretnél weboldalt készíteni? Kollégánk szilárdan hisz abban, hogy nincs szüksége külön HTML-szerkesztőre annak, akinek megvan a *Word for Windows*.

S ZAMITÓGÉPET MICROSOFT OFFICE NELKÜL VÁSÁROL-
ni elég nehéz feladat, így nagyon valószínű,
hogy már neked is megvan a *Word for Win-*
dows (azért a mi kis országunkban ez nem ennyire
biztos). Ez jó, hiszen így nem kell pénzt költö-
tödni más programokra, ha weboldalt szeretnél készíteni.

A Word elég jó webszerkesztő, különösen ha már meglévő dokumentumokat szeretnénk az internetre helyezni. Először is meg kell tanulni a haszná-

latát. Melyik verziót használjuk? A Word 2000 megjelenésével a Microsoft még több webes funkciót zsúfolt a programjába, és egy kicsit rendbe is szedte. De a Word 97-ben is találunk sok webbel kapcsolatos lehetőséget. Ha még mindig a Word 6-t használod, akkor töltsd le az Internet Assistant kiegészítést a Microsoft weboldaráról.

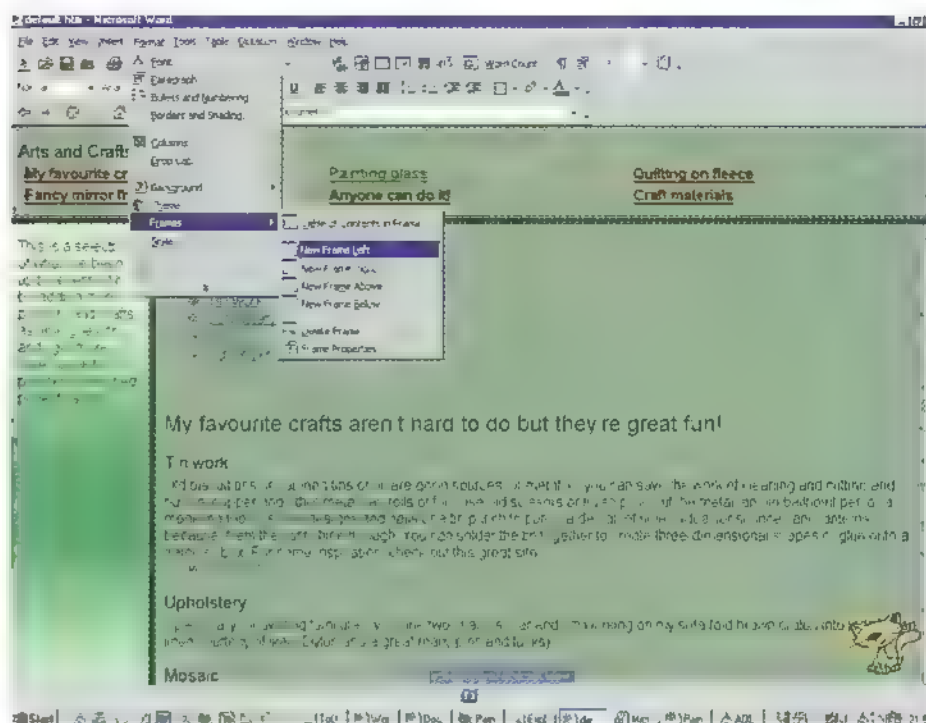
Az egyik legnagyobb előnye a Word-nek a speciális webszerkesztőkkel szemben, hogy a szokásos eszközöket, funkciókat használhatjuk, kezdve a már meglévő helyesírás-ellenőrzővel – így nem kell újra megtanítanunk a programunkat a nevünkre, címünkre és egyéb saját adatainkra – egészen a megszokott billentyűkombinációkig, mint amilyen például a [Shift]+[F3]. Röviden, minden olyat megtarthatunk, ami igazán jó programmá teszi a Word-öt.

Ismerős eszközök – új dolgok

Elég kiábrándító, hogy még a Microsoft saját webszerkesztője, a *FrontPage* is olyan beépített szövegszerkesztővel rendelkezik, ami egyszerűen nem felel meg a célnak. Néhány más webszerkesztő jobb ezen a téren, de egyik sem ér fel a *Word*-del, ha a szavakról van szó. Ráadásul az ismerős eszközök akkor is okos dolgokra képesek, amikor internetre készítünk szövegeket.

Vegyük csak az **AutoFormat** (Automatikus Formázás) funkciót, melynek segítségével gépelés közben javíthatjuk a helyesírási hibákat, az elrontott kezdőbetűket, automatikusan formázhatunk az adott címsoroknak megfelelően, valamint szabályozhatjuk az írásjeleket, dátumokat, és szövegrészeket szűrhetünk be. Olyan ez, mintha valaki folyamatosan javítaná a szövegünket, csak kevésbé kínos, így ugyanis nem derül ki, ha nem tudunk helyesen írni.

A program figyelni helyettünk a http és a @ jeleket, így nem kell manuálisan megjelölnünk a hiperlinkeket (ezt egyébként a [Ctrl]+[K]-val tehetjük meg), csak írjuk be az URL-címet, és a Word automatikusan aláhúzza, beszínezi kékre és élő linkké



A keretek segítségével logikusan feldarabolhatod a weboldalad. Ha két összetartozó részt egybe teszel, akkor a látogatók is úgy látják az információkat, ahogy nekik tetszik.

varázsolja azt. Egyszerű! Válaszd ki a Tools/Auto-Correct/AutoFormat (Eszközök/Automatikus javítás/AutoFormázás beírásakor) menüpontot, itt beállíthatók azok a műveletek, amiket szeretnénk, ha a Word magától elvégezne helyettünk, például az e-mail-címek és linkek automatikus átváltoztatása. A [Ctrl]+[Z] vagy az undo (visszavonás) funkció segítségével visszaállíthatjuk, ha nincs rá szükségünk.

A szövegszerkesztővel való dolgozás hátránya, hogy a weboldalunkra is úgy fogunk gondolni, mint egy egyszerű szöveges dokumentumra. Ez jó, de csak addig, amíg azt szeretnéd, hogy úgy nézzen ki, mint egy levél.

A jó weboldalak nem szkrollozódnak mérföldken keresztül és bizonyos struktúra szerint épülnek fel. Ez a Word segítségével is könnyedén megvalósítható. A HTML-ben is használhatjuk az alapvető elrendezési parancsokat, mint például középre igazítás vagy egy kép elhelyezése a szöveghez képest. Azonban ha nem vagyunk biztosak abban, hogy az oldalainkat meglátogatók a legújabb webböngészőt használják és meg tudják nyitni a dinamikus weboldalakokat, akkor nem készíthetünk a DTP csomagokra jellemző, professzionális oldalakat. Szerencsére nem is kell – táblázatok és keretek (frame-ek) segítségével létrehozhatunk rendes oldalakat, amik igazodnak a legtöbb képernyőmérethez és beállításához. A Word-ben pedig mindezt könnyen kiaknázható.

Új oldalak a semmiből

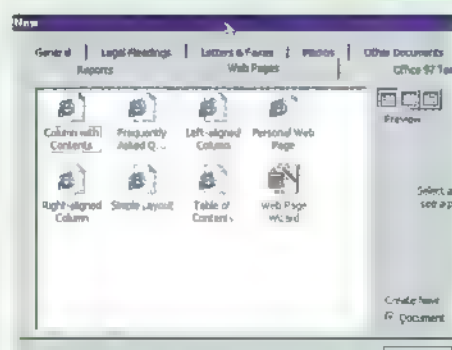
Használunk kereteket a site kialakításához - például egy bal oldali keret tökéletes a navigáció megoldására, így a látogatók könnyen elérhetik a site lényeges részeit. De tehetjük a tartalomjegyzéket

az oldal tetejére is, a szélére pedig egy hírekkel teli hasábot. Ha a nulláról kell felépítünk egy oldalt, akkor használjuk a **Web page wizard**-ot (Weblap varázsló), amit a **File/New/Web Pages** (Fájl/Új dokumentum/Weblapok) menüpont alatt találunk. Vagy tegyük a kereteket egy új oldalon oda, ahová szeretnénk a **Format/Frames/New Frames** (Formátum/Keretek/Új keret) menüpont segítségével. Adjunk először felső és alsó keretet az oldalnak, majd ha kell, akkor máshová is tehetünk.

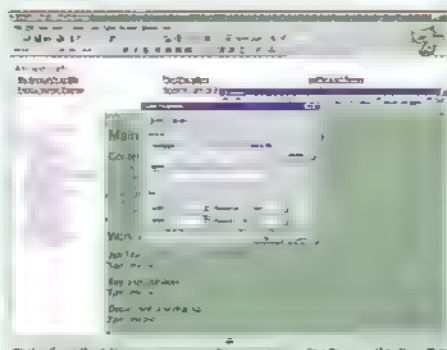
A Word-ben a legtöbb websablon táblázattal (vagy táblázatba ágyazott táblázattal) pozicionálja az oldalon lévő elemeket, de nekünk nem muszáj ezeknél a kialakításoknál leragadnunk. Gondolj úgy a készülő weboldaladra, mint egy hatalmas táblázatra, aminek minden cellájába kép vagy szöveg, vagy esetleg egy újabb táblázat kerül, és abba további elemek vannak.

Aki egy szokványos táblázatot szeretne az oldalába illeszteni, az használja a **Table/Insert Table** (Táblázat/Táblázat beszúrása) parancsot vagy a **Draw Table Tool-t** (Táblázat rajzolása eszköz), ami sokkal rugalmasabb. Ezzel körberajzolhatjuk a táblázat alapterületét, majd vonalakat tehetünk a sorok és oszlopok helyére – így egyszerűen megrajzolhatunk egy összetettebb táblázatot, fejléccel, az alsó területek tetszésünk szerinti beosztásával. Persze bármelyik cellába rajzolhatunk egy újabb táblázatot, így aztán könnyű megszerkeszteni a nekünk tetsző pontos lapbeosztást. Érdemes a táblázat körvonalait munka közben meghagyni és csak az oldal elkészülte után kikapcsolni a **Table/Hide Gridlines** (Táblázat/Rácsvonalak elrejtése) parancssal. A *Word*-ben háromféle webre készített szegelyt is találhatnak azok, akik szeretnék a tábláza-

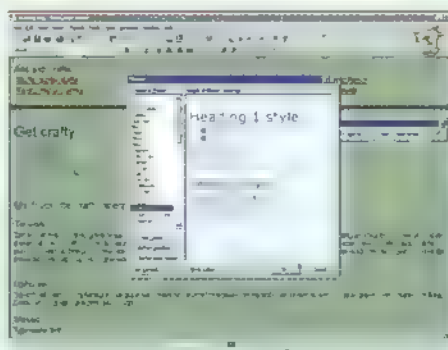
Könnyű a Worddel



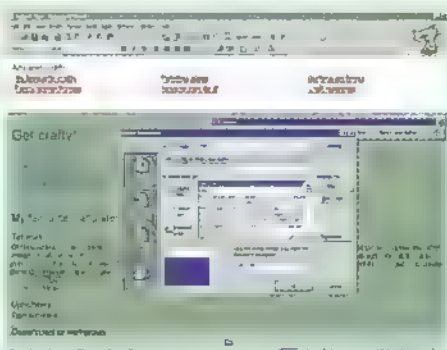
➊ Ha nullaértémet indulsz, akkor érdemes kipróbálni a **Word 2000** sablonjait. Válaszd a **File/New (Fáj/Uj)** parancsot, és azon belül a **Web Page (Weblap)** fület, ahol megtalálod a websablonokat. Ha üres lapot szeretnél nyitni, akkor a **General (Általános)** fül alatt is megteheted a **Web Page (Weblap)** kiválasztásával, vagy egyszerűen kezdj egy új oldalt.



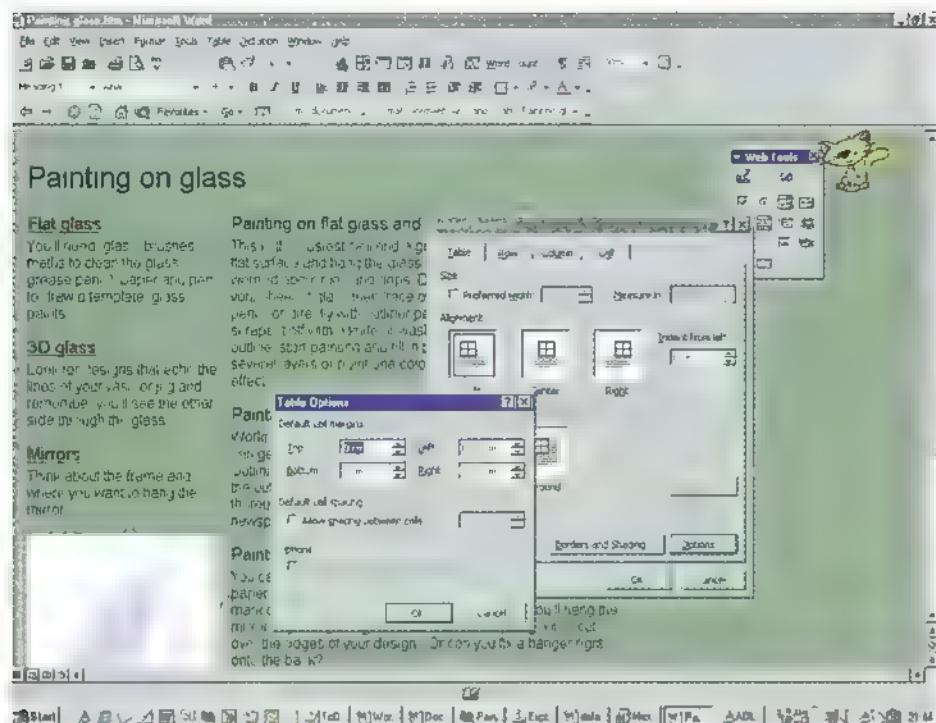
2 A keretek beállítását a Format/Frame/New Frame Page (Formátum/Keret/Uj keret) menüpont alatt teheted meg. A tulajdonságokhoz a Frame Properties (Keret tulajdonságai) parancs kell. A keretbe betölthetünk már elkészült weboldalt vagy feltölthetjük saját adatainkkal. A tartalmajegyzék a lefele nyíló alapján állítja össze a linkeket, ha ezek megegyeznek, akkor az [E] megnézésével trükközhetünk.



3 Az előre elkészített témákban megvannak a színek, gombok, háttérképek és egyebek. A témák listáját megjeleníthetjük a **Format/Themes (Formátum/Téma)** parancssal. Háttérképet manó választunk, legyen az élénk vagy visszafogott, erős színű háttér, illetve álló- vagy mozaikkép.



4 A linkek elkészítése rém egyszerű. A kívánt kép vagy szöveg beillesztése után csak használjuk az Insert/Hyperlink (Beszúrás/Hiperhivatkozás) parancsot vagy a [Ctrl]+[K] billentyűkombinációt. A Word-ben találunk listát a fájlokról, a megátogatott weboldalakról és linkekről. de egyszerűen beírhatjuk az URL-címet is.



Helyezd el a dolgokat táblázatok, azon belül cellák segítségével, majd utána meghatározhatod a sorközöket, így biztos látszódni fog például a képfelirat.

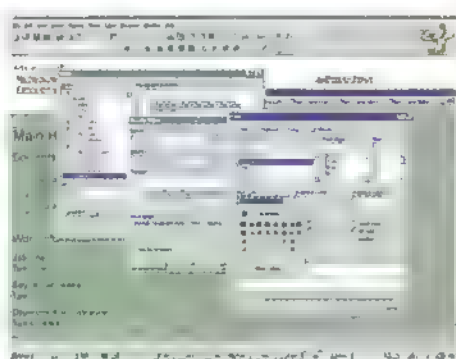
tukat k emelni – a táblázat kiválasztása után a Table/Table AutoFormat/Formats (Táblázat/Automatikus Formázás/Formátumok) paranccsal tehetjük ezt meg. De használhatjuk bármelyik stílust a Borders And Shading (Szegély és Mintázat) ablakból is – Format/Borders And Shading/Borders (Formátum/Szegély és Mintázat/Szegély).

Fehér területek

Vizuálisan hatásos lehet a táblázatokban gondosan használt fehér terület. Ezt a cellák közé, és kitöltésével (a cella belső széle és a benne lévő szöveg vagy kép közti réssel) szabályozhatjuk a Table Options (Táblázat beállítások) ablakban. Válasszuk a Table/Table Properties/Options (Táblázat/Táblázat tulajdonságai/Beállítások) parancsot, itt beállíthatjuk a cellák közti távolságot és a kitöltési értéket.

Ha a terv már elkészült, kiszínezhetjük kézzel a táblázatunkat vagy felhasználhatjuk az erre előre elkészített témákat is – a Format/Theme (Formátum/Téma) menüpontban találunk ilyeneket. Már csak bele kell helyezni a szövegeket és a képeket, és kész is.

A Word 97 lehetővé teszi, hogy HTML formátumban mentjük el az elkészült dokumentumunkat, a Word 2000-ben pedig találunk egy File/Save As Web Page (Fájl/Mentés weblapként) parancsot, ami összekapcsolja nekünk a szükséges képeket, szövegeket és kereteket. A Word képes a hiperhivatkozásokat (linkeket) relatív linkekkel alakítani, így nem kell foglalkoznunk a fájlok elhelyezésével, nyugodtan mozgathatjuk őket máshová, a linkeket nem kell átírnunk (elegendő megadni azt, hogy images/bullet.gif, nem kell beírni, hogy C:/My Documents/My



Furcsa módon az egyik dolog, amit lehetetlen megváltoztatni úgy, mint egy előre elkészített webtéma részét, az a linkek színe az oldalon. Válaszd ki a Format/Style (Formátum/Stílus) parancsot, keresd meg a Hyperlink (Hiperhivatkozás) sort és állítsd be a megfelelő szint és betűtípust.

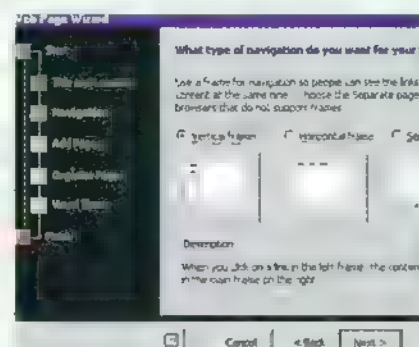
Pictures/Web/bullet.gif).

Aki olyan összetett website-t akar készíteni, amit rendszeresen frissít és egy csomó linket tartalmaz, amit mindig át kellene írnia, az jobban teszi, ha kifejezetten webszerkesztő programot használ. De a legtöbb website-hoz bőven elegendő a Word tudása. PCF

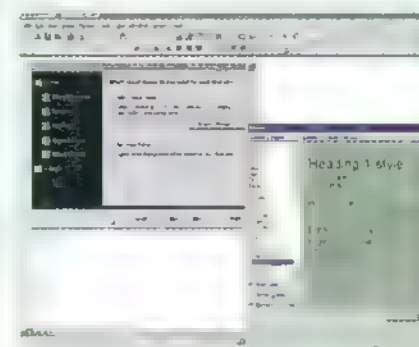
A jövő hónapban

Még több tipp az online életmódhoz: e-mail és hírsoportok olvasása az Outlook Express-szel. Jobban szervezheted az életed és könnyebben kommunikálhatsz másokkal, ha betartasz néhány egyszerű szabályt.

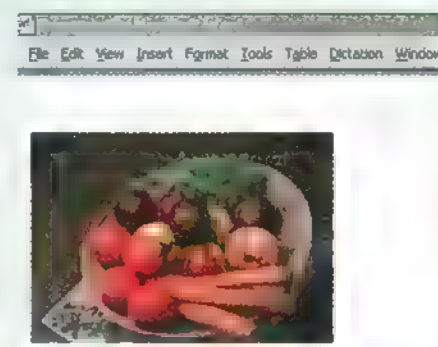
Készítsünk egyszerűen weboldalakat



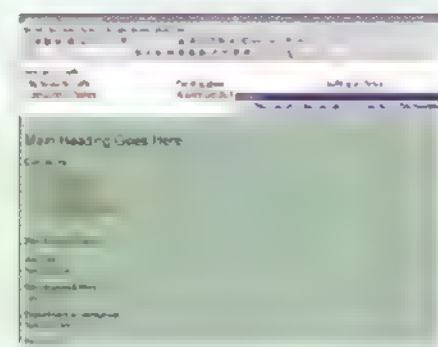
1 Legegyszerűbben a Web Page Wizard (Weblap varázsló) segítségével készíthetjük el oldalainkat, de ebben az esetben a lap kialakítását, illetve a navigációt is készen kapjuk. A keretek beállításait is itt kell elvégezni, ami ugyan a későbbiekben megváltoztatható, de nem olyan egyszerűen, úgyhogy gondosan válasszunk.



3 Akinek nincsenek grafikai elemei, az a Word webtemái között megtalálhatja a neki tetsző színeket és grafikat. Van közöttük izléses és kevésbé izléses is. A címek stílusa és a linkek színe később is megváltoztatható.



2 A Word weblap sablonjaival már létező oldalakat, üres lapokat és egyebeket is összerakhatunk, csak ki kell választani a listából a nekünk szimpatikusakat. Használat előtt kattints rá egy sablonra, így megnevezheted az oldal leendő kialakítását. Ezeket automatikusan össze lehet kapcsolni a már meglévő site-tal.



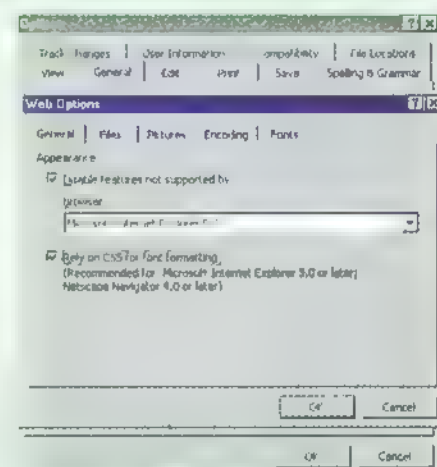
4 Van egy alap website is, ami csak arra vár, hogy feltöltsük a saját szövegeinkkel, linkjeinkkel és képeinkkel. A site témája megváltoztatható, hozzáadhatunk még extra oldalakat és linkeket, de kezdetnek tökéletes.

A legjobb tanács: nézd meg egy böngészőben

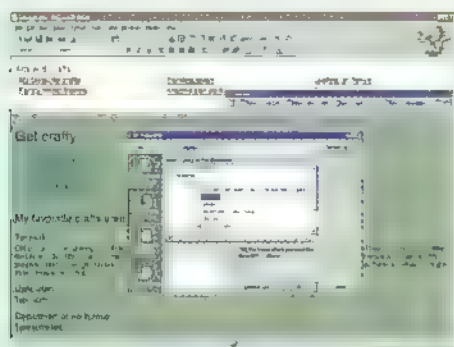
Ha egy Word dokumentumot weboldallá alakítunk, akkor a View/Web layout (Nézet/Weblap) parancs segítségével megnézhetjük, hozzávetőlegesen hogyan fog kinézni.

Ha azt szeretnénk megtudni, hogy a böngészőben hogy jelenik meg, akkor a File/Web Page Preview (Fájl/Weblap előnézet) paranccsal nyithatunk egy új böngészőablakot és abban megjelölhetjük a saját dokumentumunkat weboldalként.

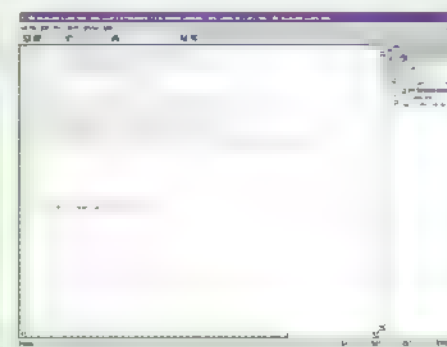
A Word 2000-ben kikapcsolhatjuk azokat a szövegszerkesztési funkciókat, amiket nem lehet webböngészőben használni. Válasszuk a Tools/Options (Eszközök/Beállítások) menüpontot, nyissuk meg a General (Általános) fület és nyomjuk meg a Web Options (Web beállítások) gombot. Itt beállíthatjuk a böngészőnket és a CSS opciókat, de nézzük át a többi lehetőséget is: például, hogy PNG vagy JPEG képeket szeretnénk-e használni?



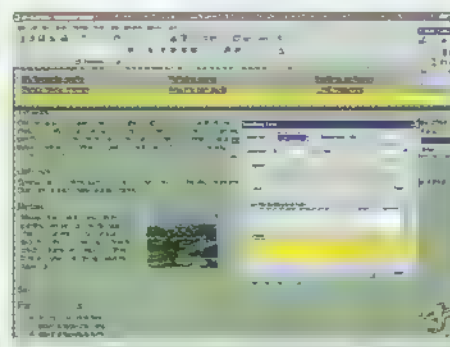
Könnnyen megnézhetjük, hogy a Word dokumentum hogyan fog kinézni weboldalként egy böngészőben. Csak ki kell választani a View/Web layout (Nézet/Weblap) vagy a File/Web Page Preview (Fájl/Weblap előnézet) parancsot.



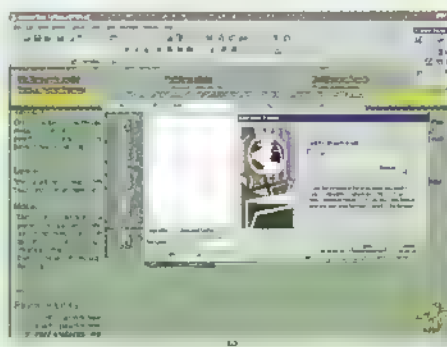
5 Az oldalakra helyezhetünk ún. horgonyokat vagy könyvjelzőket is az Insert/Bookmark paranccsal, ehhez később kapcsolhatunk linket, ezt kiválasztva az oldal megfelelő részére ugrik a böngésző. Ezt megtehetjük akár a tartalomjegyzékből, akár a fejlécek listájából is, ahol kiválaszthatjuk bármelyik elemet és létrehozhatunk hozzá hivatkozást.



6 Magát a HTML-kódot is megnézhetjük a View/HTML Source (Nézet/HTML forrás) paranccsal (legyen kéznél az Office telepítőlemez, ezt elsőre leggyakrabban kéri a gép). Az oldal a Microsoft Development Environment-ben nyílik meg. Ezután természetesen visszatérhetünk a Word-höz, anélkül hogy bármi elveszne.



7 A Web Tools (Web Eszközök) eszköztár segítségével készíthetünk scripteket (JavaScriptet és VBScriptet), használhatunk Microsoft WebBot-okat vagy Java appletet, beilleszthetünk zenét vagy videót. A szövegszrolláló jól néz ki ugyan, de a régebbi böngészők nem tudják megjeleníteni.



8 Ha van saját webszervered vagy az internet-szolgáltatód engedélyezi a webes mappák használatát, akkor egyből mentsd a dokumentumokat a webre. A File/Save As Web Page-nél (Fájl/Mentés weblapként) a Places (Helyek) sorban pedig hozz létre egy új webmappát (csak be kell írni az URL-t a megfelelő helyre). Ha nem megy, akkor FTP programot kell használnod.

Érvényes érvelés

Miért kell állandóan CGI segítségével ellenőrizni az adatok érvényességét, ha erre a JavaScript is képes, ráadásul a böngészőn belül? Következzen bemutatónk.

AMÚLT HÓNAPBAN MEGNÉZTUNK PÁR módszert azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehet a HTML kérdőívek kitöltését ellenőrizni. Különös tekintettel az egyes mezők kötelezővé tételére és a beírt adatok érvényességére. Megnéztük azt is, hogy a legördülő menükben hogyan lehet ellenőrizni a kiválasztott menüpont valódiságát, és bemutattuk azt a JavaScriptet, ami elküldi nekünk az adatokat.

Ebben a hónapban ezt a témát folytatjuk, megnézzük még néhány módszert az adatok, kérdőívek ellenőrzésére. Most leellenőrizhetjük a beírt adatok összességét, a köztük fennálló logikai kapcsolatot vagy éppenséggel azt, hogy megtalálható-e a beírt értékben bizonyos karakter. Mindezt egyetlen script végzi el, ami akkor lép működésbe, ha a kérdőívet elküldik.

Kezdjük egy olyan HTML kérdőív elkészítésével, amiben van egy szöveges és egy HTML jelszó mező. Ez utóbbi hasonló az egyszerű szöveges mezőhöz, csak a biztonság érdekében a beírt értékek helyén csillagok jelennek meg.

```
<FORM ACTION="mycgi"
NAME="myform">
Password: <INPUT
TYPE="PASSWORD"
NAME="mypassword"><BR>
Email address: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="myemail"><BR>
<INPUT TYPE="BUTTON"
VALUE="Submit Me"
onClick="myFunction();">
</FORM>
```

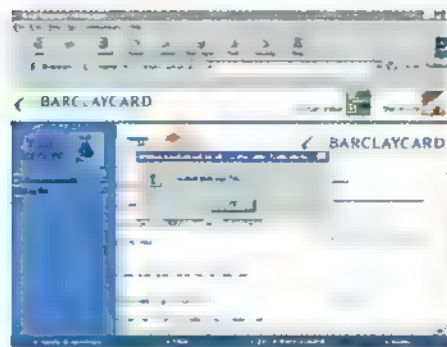
Amikor a Submit (Elküld) gombot megnyomják, akkor a myFunction függvényt hívja meg a script. Ez tartalmazza az érvényesítési eljárásunkat. Először ellenőrizzük a jelszó mező hosszát:

```
<SCRIPT>
function myFunction(){
    if (document.myform.
mypassword.value.
length < 6){
        alert("Password
must be 6 characters or
longer");
        return;
    }
    document.myform.submit();
}
</SCRIPT>
```

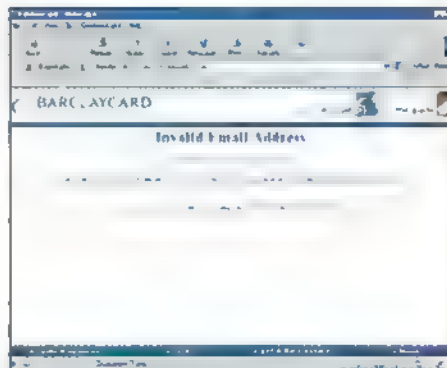
Ha a beírt jelszó túl rövid, akkor megjelenik egy hibaüzenet és leáll a script. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az adatokat sosem küldi el. Amennyiben a jelszó hat vagy annál több karakterből áll, akkor a script elküldi nekünk a beírt adatokat.

Most jöjjön az e-mail cím ellenőrzése. Esetünkben nagyon sok dolgot lehet ellenőrizni, ami bonyolítja az életünket, a legegyszerűbben a @ karaktert vizsgálhatjuk, hiszen ez minden e-mail címbe van. Ezt a következőképpen tehetjük meg:

```
if
(document.myform.myemail.
value.indexOf("@") == -1){
    alert("Email address is
not valid");
    return;
}
```



Egy site, rengeteg kérdés. Ez a mező JavaScript segítségével azonnal ellenőrzi a beírt értéket, mielőtt még eljutna a CGI-hez, míg a másik esetben...



...ezt a mezőt CGI ellenőrizte. Lassabb, lefoglalja a szerveret és elveszítjük az adatokat. Elég egyértelműek a JavaScript előnyei.

Az indexOf eljárás visszaadja a beírt szövegben az első @ karakter helyét. Ha nincs benne, akkor -1 értéket kapunk. Amennyiben ez így van, akkor a script kiír egy hibaüzenetet.

Most nézzünk meg egy olyan mezőpárt, ami a házassági állapotot és a párunk nevét vizsgálja meg. Külön-külön ezt lehetetlen megvizsgálni, azonban összhangban már igen, hiszen az egyedülálló emberke nem írhatja be a párja nevét. A kérdőív HTML-ben így néz ki:

```
Marital Status: <INPUT
TYPE="RADIO"
NAME="maritalstatus"
VALUE="single">Single
<INPUT TYPE="RADIO"
NAME="maritalstatus"
VALUE="married">Married<BR>
Partner's Name: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="partnername"><BR>
```

A következő JavaScript ellenőrzi nekünk az információkat:

```
if ((document.myform.
partnername.value != "")
&& (document.myform.
maritalstatus[0].checked
== true)) {
    alert("Cannot be single
with partner");
    return;
}
```

Először a fura !="" kifejezés segítségével azt nézi meg, hogy beírták-e a partner nevét. Ha a mező nem üres, akkor a script leellenőrzi, hogy milyen házassági állapotot jelölt meg a felhasználó. Ha az elsőt (vagyis egyedülálló), akkor egy hibaüzenet jelenik meg. **PCF**

A teljes script

```
<BODY>

<FORM ACTION="mycgi"
NAME="myform">
Password: <INPUT
TYPE="PASSWORD"
NAME="mypassword"><BR>
Email address: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="myemail"
onBlur="document.myform.
myemail.value =
document.myform.myemail.
value.toLowerCase();">
<BR>
```

```
Marital Status: <INPUT
TYPE="RADIO"
NAME="maritalstatus"
VALUE="single">Single
<INPUT TYPE="RADIO"
NAME="maritalstatus"
VALUE="married">Married<
BR>
```

```
Partner's Name: <INPUT
TYPE="TEXT"
NAME="partnername"><BR>
```

```
<INPUT TYPE="BUTTON"
VALUE="Submit Me"
onClick="myFunction();">
</FORM>
```

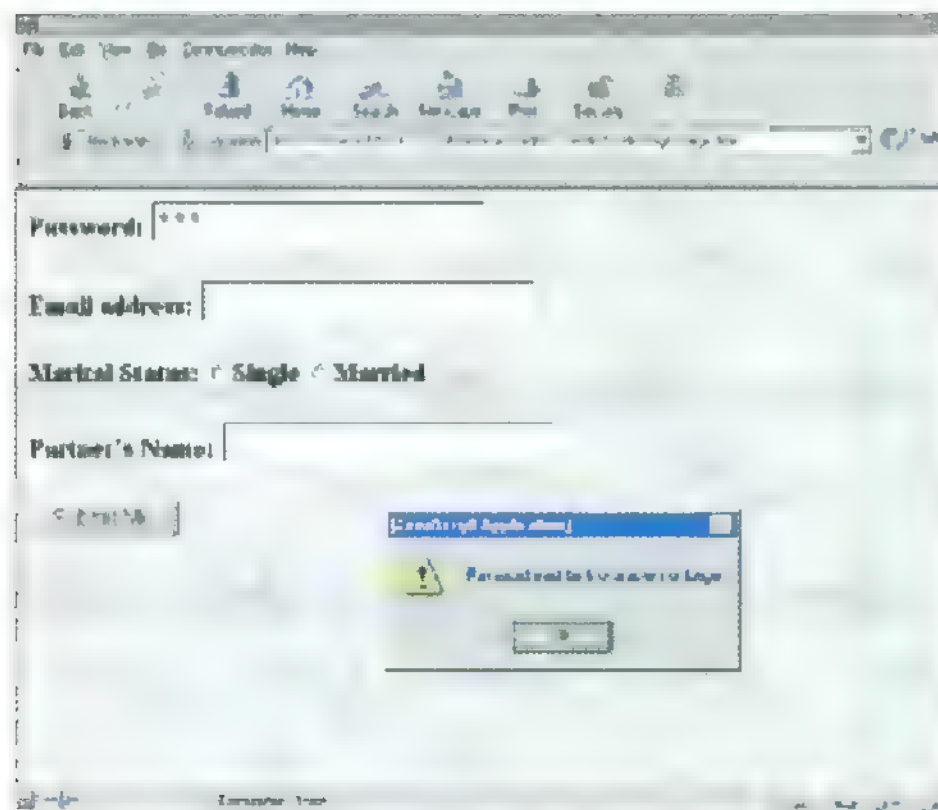
```
<SCRIPT>
function myFunction(){
    if
    (document.myform.mypass
word.value.length < 6){
        alert("Password must
be 6 characters or
longer");
        return;
    }
```

```
if
(document.myform.myemail.
value.indexOf("@") == -
1){
    alert("Email address
is not valid");
    return;
}
```

```
if
((document.myform.partner
name.value != "") &&
(document.myform.maritals
tatus[0].checked ==
true)) {
    alert("Cannot be
single with partner");
    return;
}
```

```
document.myform.submit();
}</SCRIPT>
```

```
</BODY>
```



A sokféle ellenőrzési eljárás előtt a JavaScript is képes egy csomó összetett ellenőrzésre, mielőtt még a beírt adatokat elküldésére.

A jövő hónapban

Tovább foglalkozunk az intelligens érvényesítési eljárásokkal, például hogy hogyan kell ellenőrizni és átalakítani a beírt adatokat elküldés előtt.

Hívd fel magadra a figyelmet – online

Nincs értelme weboldalakat készíteni, ha nem látogatják meg az emberek. Megmutatunk néhány trükköt, amivel regisztrálhatjuk magunkat a keresőkben.

SAJÁT WEBOLDALAK KÉSZÍTÉSE NAGYON sok energia- és időbefektetést igényel, főleg ha olyat szeretnénk létrehozni, ami kiérdemli az online közösségek figyelmét.

Történetesen a munkának akkor sincs vége, amikor az ember feltölti az utolsó oldalt a szerverére. Amikor már az egész site fent van, akkor egy kicsit segíteni kell a keresőknek, hogy a bennük keresgélő emberek meg is találják azt.

Motor indul

Minden keresőmotornak van egy olyan oldala, ahol az újonnan elkészült site-okat regisztráltathatjuk. Rendszerint a kereső oldalának alján találunk ehhez egy linket. Azonban az egyes keresők általában a teljes web 20%-át képesek indexelni, ezért a látogatottságunk növelése érdekében minél többre kell regisztrálnunk magunkat.

Ez ebben a formában egy kissé nehézkes, így kerülnek képbe az olyan regisztrálást segítő eszközök, mint amilyen például a Submit Bot, amit a www.jimtools.com címen találhatunk

meg. Írd be az oldalaid címét, nyomd meg a gombot, hagyd egy kicsit dolgozni és az oldalad máris bekerül egyszerre 46 nagy kereső adatbázisába. Szuper.

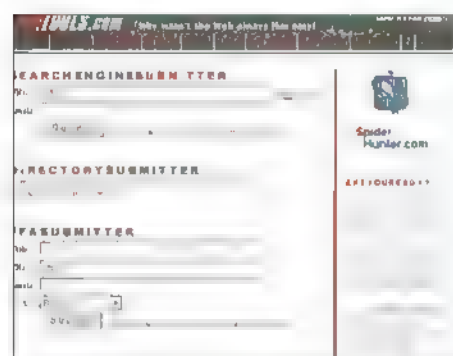
Adj magadnak esélyt

Mielőtt még a JimToolst elindítanád, bizonyosodj meg arról, hogy az oldalaid úgymond keresőbarát formában készültek el. Ha nem, akkor ugyanis nincs túl nagy esélye annak, hogy az első 30 találat közé kerüljön, amikor valaki egy olyan kulcsszóra keres rá, ami nekünk is fontos. Nagyon fontos az első 30 közé bekerülni – ugyanis a legtöbb ember csak az első két-három találati oldalt nézi végig, ha keres valamit.

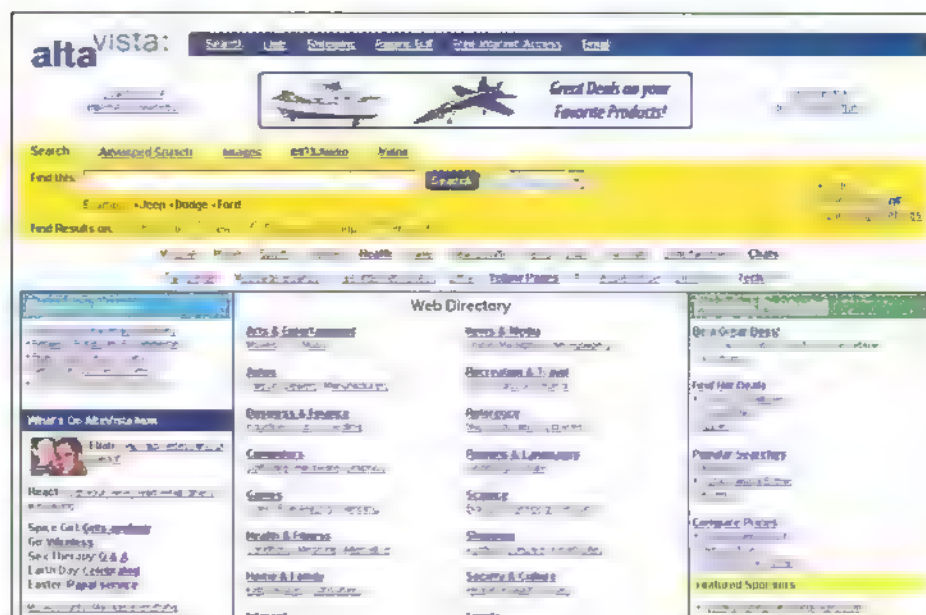
Szerencsére az oldalak optimalizálása a keresőkhöz nagyon egyszerű – csak a Meta és Title jelzőket kell észszerűen használnunk. A site-unk témájának a Title (cím) jelző elején kell szerepelnie, mint például „PC-s játékok” vagy „Könyvkritikák”. Ne hagyd üresen ezt a részt és ne írd be olyan semmitmondó dumát, mint amilyen az „Üdvözlök az oldalaimon”.

Kellékek

- Internet-hozzáférés, amihez jár egy kevés tárhely is.
- Webtervező program, mint amilyen a *FrontPage Express* vagy a *Netscape Composer*.
- FTP program (például *CuteFTP*) a weboldalak feltöltéséhez.
- Egy látogatás a www.jimtools.com címre, ahol több mint 40 keresőben regisztrálhatjuk oldalainkat.



A több keresőben való regisztrálás csak egy a Jimtools felbecsülhetetlen értékű online segédeszközei közül. Nézd csak meg a www.jimtools.com címen.



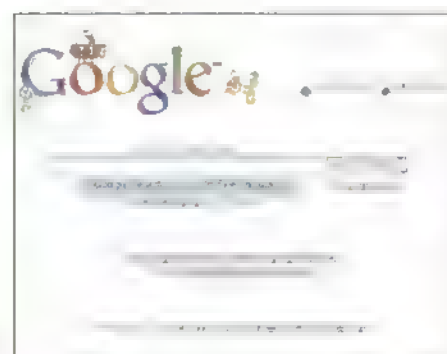
Az Altavista (www.av.com) maig az egyik legjobb keresőmotor, oldalak keresésében és az oldalak regisztrálásában is az egyik leggyorsabb. A regisztrálás általában néhány nap alatt megvan.

Ha elsőre nem sikerül

A Meta és Title jelzők együttesen segítik a keresőket abban, hogy kiderüljön mi az oldalaink célja, tartalma. A Description (leírás) és a Keyword (kulcsszó) Meta jelzők a legfontosabbak. A meta-címkékről szóló írásunkból kiderül, hogy ezek pontosan hogyan működnek.

Amikor ezeket a szempontokat figyelembe vettük, akkor már használhatjuk a JimToolst. A listákra való felkerülés ideje változó, lehet néhány nap, vagy néhány hét. Az a biztos, ha időnként (két-három hetente) újra regisztráljuk magunkat, főleg ha a metacímkeken is változtatunk, ha esetleg elsőre nem működtek volna.

Igy már könnyen felhívhatod magadra az online világ nagyobbik felének figyelmét. **ACF**



A Google.com teljesen új keresési módszerre gyorsan az internetezők és a site-építők nagy kedvence lett.

Egyéb lehetőségek

Search Engine Forums

www.searchengineforums.com

A különböző fórumok gyűjteménye, ahol további információkat és tippeket találhatunk a keresőkkel kapcsolatban.

Search Engine Watch

www.searchenginewatch.com

A keresők sajátosságait és azok kezelését ecsetelő cikkek és egyéb írások alapos, körültekintő archívuma.

Spider Hunter

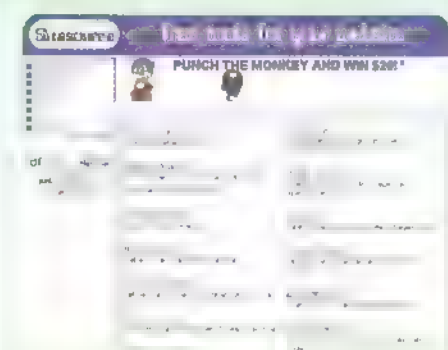
www.spiderhunter.com

Ha a site-od metacímkeit szeretnéd elrejtetni a rosszindulatú furkász tekintetek elől, akkor egy árnyékoló eszközre (scriptre) lesz szükséged, csakúgy, mint a *Star Trek*-ben. A Spider Hunter mindezt leír ezzel kapcsolatban.

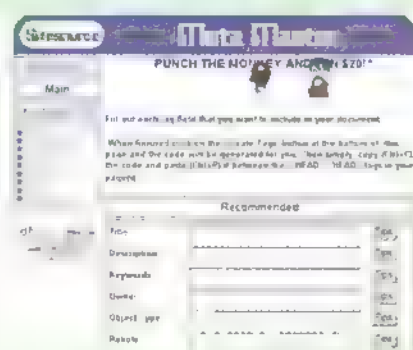
A jövő hónapban

A keresők nagyon jók, de növelhetjük forgalmunkat úgy is, hogy egy csomó más oldalon elhelyezzük a linkjeinket. A web-inek (webgyűrűk) segítségével a miénkhez hasonló oldalakkal szövetkezhünk, könnyen, gyorsan és egyszerűen. Megmutatjuk, hogy lehet ezekhez csatlakozni, illetve hogyan lehet ilyet létrehozni.

Hogyan hozzunk létre metacímkeket



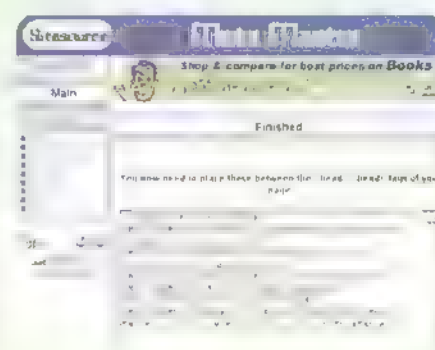
1 Nézd meg a www.sitesource.co.uk oldalt. Csak egy a site lehetőségei közül, hogy segít a saját oldalaink metacímkeit kiválogatni. Ezért is érdemes megnézni. Kattints a Meta Master linkre a metacímkek generálásához.



2 A Sitesource Meta Master funkciója könnyen használható. A 11 mező az oldalainkat leíró metacímkeknek felel meg. Némelyik többször kerül az előtérbe, mint a többi, de érdemes mindet szerepeltetni az oldalunkon.



3 Ha nem vagy biztos abban, hogy mire jó egy metacímke, vagy hogy milyen formában érdemes megadni őket, akkor nyomd meg a Tips (tippek) gombot. Ennek hatására megjelenik egy ablak, amiben megtalálható az összes szükséges információ.



4 Ha már elégedett vagy a metacímkeiddel, akkor nyomd meg a Create Tags (Címkek készítése) gombot, és máris kész a HTML-kód. Csak be kell illeszteni a saját oldalad kódjába, és már regisztrálhatod is.

Egy fájl megnyitása több alkalmazásban

Ki akarja, hogy egy fájlt csak egy alkalmazásban tudjon megnyitni? A megoldás kéznél van, még hozzá a jobb gombra megjelenő menükben.

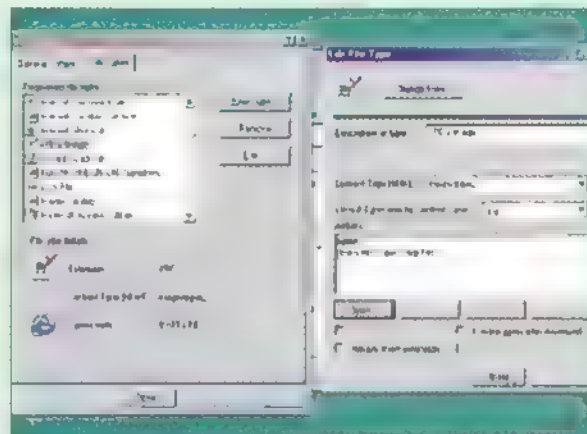
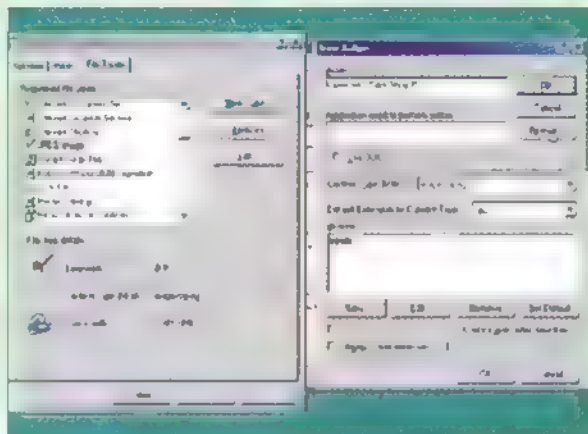
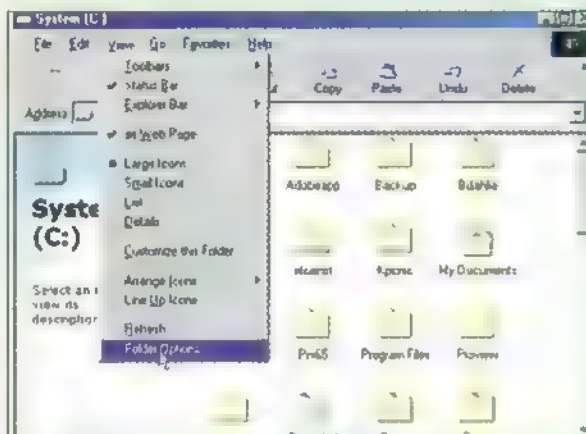
NYILVÁN ISMERŐS A DOLOG: MINDEN KÉPFÁjl egy képnézegető vagy manipuláló programban nyílik meg. Amikor egy új programot telepítünk, akkor ahhoz lesz hozzárendelve az összes kép. Ha a program jó, akkor ez rendben is van, inentől kezdve már azt használja az ember. Viszont

ha nem, akkor egy újabb bosszantó apróság. Szerencsére elég könnyű megváltoztatni a fájlokhoz hozzárendelt alkalmazásokat. A My Computer (Sajátgép) ablakban a View/Options (Nézet/Beállítások) menüpont alatt válasszuk ki a File Types (Fájl típusok) fület, majd nyomjuk meg az Edit (Szerkesztés) gombot. Válasszuk ki

a Open (Megnyitás) pontot az Actions (Műveletek) listából, majd ismét nyomjuk meg az Edit (Szerkesztés) gombot. Itt a Browse (Böngészés) menüpont alatt megkereshetjük azt az alkalmazást, amit szeretnénk az adott fájltypushoz hozzárendelni.

Elég egyszerű, de azt vajon tudat-e, hogy

a jobb gombra megjelenő menüt is beállíthatjuk úgy, hogy ott megjelenjen a többi alkalmazás is, amiből így kiválaszthatjuk, hogy melyiket akarjuk használni. Kiváló opció, ha például nagy fájlt szeretnénk WordPad-ben vagy NotePad-ben megnyitni, vagy ha képeket több grafikai programban is szeretnénk használni. Íme...



1 A következő példában megmutatjuk, hogyan kell egy JPEG-fájlt megnyitni egy olyan alkalmazásban, ami nem alapértelmezettként van hozzárendelve. Példánkban az alapértelmezett alkalmazás az Internet Explorer és azt szeretnénk, hogy a jobb gombra megjelenő menüből elérhesük a Paint Shop Pro-t. Először nyissuk meg a merevlemez valamelyik mappáját, majd válasszuk a View/Options (Nézet/Beállítások) menüpontot.

2 Válasszuk a File Types (Fájl típusok) fület, majd keressük meg a megjelenő listában a JPEG Image típust. Válasszuk ki és nyomjuk meg az Edit (Szerkesztés) gombot. Az Edit File Type (Fájl típus szerkesztése) ablakban az Actions (Műveletek) listából válasszuk ki a New (Új) gombot. Az Action (Művelet) feliratú szövegdobozba írunk be valami olyasmit, mint például Open with Paint Shop Pro (Megnyitás Paint Shop Próval).

3 A Browse (Böngészés) gomb megnyomása után keressük meg a PSP-fájlt (valószínűleg a Programok/Paint Shop Pro mappában lesz). Válasszuk ki, majd nyomjuk meg az Open (Megnyitás) gombot. Az OK megnyomásával bezárhatjuk az új műveletablakot és az megjelenik a műveletek listájában. Most már megnyomhatjuk kétszer a Close (Bezárás) gombot. Legközelebb ha megnyitunk egy JPEG-fájlt, akkor a jobb gomb segítségével meglehetjük ezt a Paint Shop Pro-val is.

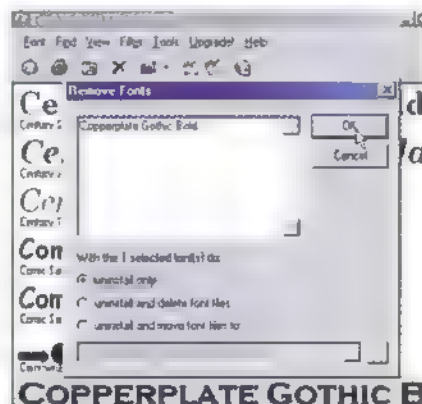
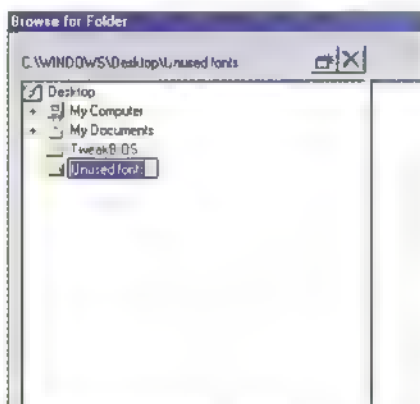
Kezeld jobban a betűket

Minél több betűkészletet telepítesz fel, annál lassabban fog futni a Windows.

Nyisd meg a Control Panel (Vezérlőpult) Fonts (Betűtípusok) ablakát egy pillanatra. Van itt egy csomó betűkészlet. Talán még több is, mint amire emlékszel. Attól függetlenül, hogy valószínűleg sosem használtál az unalmas Arial vagy Times New Roman betűkön kívül mást, szinte már tradíció, hogy minden egyes újonnan feltelepített alkalmazás feltesz néhány újabb betűt a saját mappájába. Innen nézve ez igazán egyszerű,

nem igaz? Hiszen ennyivel több szövegstílust használhatunk. De más szempontból viszont, milyen gyakran kell? És tudat, hogy annál lassabban indul és működik a Windows, minél több betűkészletet telepítünk alá?

Szerencsére a PCF CD-mellékletén megtalálható a szükséges eszköz, amivel egyszerűbben és ésszerűbben kezelhetők a betűtípusok. A neve Font Xplorer Lite, és teljesen ingyenes.



1 A Font Xplorer Lite telepítése és elindítása után megjelenik egy lista a gépünkön lévő betűkészletekről. Itt megkereshetjük azokat, amiket szeretnénk eltávolítani a gépünkől. Először is mentünk el egy biztonsági könyvtárba – az [F6] megnyomása után kereshetünk egy nekünk megfelelő helyet a merevlemezünkön. Ha ez megvan, akkor készítsünk egy újabb mappát, válasszuk ki és nyomjuk meg az OK gombot.

2 Ezután válasszuk a File/Uninstall menüpontot. A Remove Fonts (Betűkészletek eltávolítása) ablakban vigyázzunk, hogy csak a Remove only (Csak eltávolítás) legyen megjelölve, aztán nyomjuk meg az OK gombot. Ezután a főablakban a betűtípus mellett megjelenik egy kicsi ikon, ami azt jelzi, hogy eltávolítottuk. Ha később vissza akarjuk varázsolni, akkor a Tools/Load Fonts by Folder (Eszközkészlet betöltése mappából) menüpont alatt meglehetjük.

Mindent elérhetsz a tálcáról

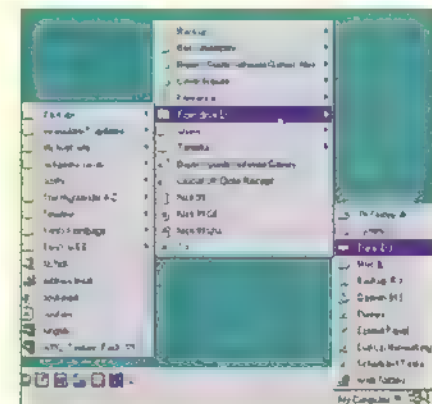
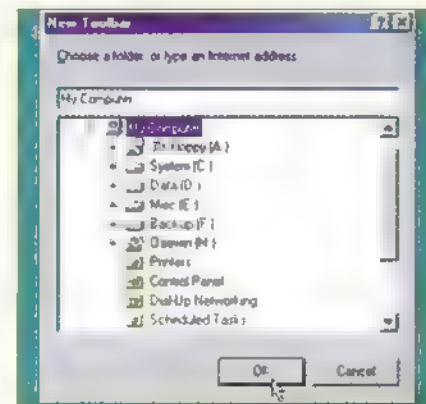
A remek parancsikonok segítségével bármilyen fájlt használhatunk egyetlen gombnyomással.

Tudod, hogy megy ez – sose találod meg a fájlokat és mappákat anélkül, hogy megnyitnád a Sajátgépet. Mennyire bosszantó tud lenni, ha minden ablakot le kell kicsinyíteni csak azért, hogy megtaláljuk valamelyik fájlt.

Ez azonban mégsem olyan nagy probléma. Van egy módszer, amivel elővarázsolhatjuk a Sajátgép ablakunkat anélkül, hogy az Asztalon kellene kuta-

kodnunk utána. Akinek Win98, vagy Win95 és Internet Explorer 4 (az Asztal bővítéssel együtt) van a gépén, az elhelyezhet a tálcán egy ikont, aztán már csak egy gombnyomás, függetlenül az éppen futó programoktól.

Hasonló trükköt már mutattunk a harmadik számban a Vezérlőpulttal kapcsolatban, csak ez tízszer hasznosabb. Lássuk, hogy is van ez...



1 A Tálcá egy üres részén nyomjuk meg a jobb oldali egérgombot, majd válasszuk ki a felugró menüből a Toolbars/New Toolbar (Eszköztárak/Új eszköztár) menüpontot. A megjelenő ablakban válasszuk a My Computer-t (Sajátgép) és nyomjuk meg az OK gombot. Ezután egy új eszköztár jelenik meg, ami tartalmazza az összes meghajtót, ami a gépünkben található.

2 Az oldalsó csúszkák segítségével állítsuk be úgy, hogy csak a My Computer (Sajátgép) felirat és a dupla nyíl látszódjon. Így a jövőben a nyílra kattintva megnyílik egy olyan menürendszer, ami a Start menühöz hasonló, de ez a gépünkön lévő összes fájlt és mappát tartalmazza.

A KOSSUTH KIADÓ MULTIMÉDIA AJÁNLATA



KONTINENSRŐL KONTINENSRE

Sorozatunk a szárazföldek természeti képét mutatja be közérthető, de a tudományosság igényeit is kielégítő módon. A hazai tudományos élet vezető, a földrészeket személyesen is bejárt szakemberei készítik a kiadványok új, eredeti és egyedi szöveg- és képanyagát. A lemezekről alaposan megismerhető a kontinensek kialakulása, földtani felépítése, felszíne, őstörténete, éghajlata, vízrajza, növényzete, állatvilága, tájai és európaiak általi felfedezése. Az illusztrált leírásokat kiterjedt kereszthivatkozási rendszer szövi át, és sokféle, egyre bővülő kiegészítő ismeret és szolgáltatás kapcsolódik hozzá: fogalomtár, kislexikon, névmutató, szafari, a földrészek országainak adatai, galéria, utazási terv kidolgozását segítő ajánlat és interaktív atlaszok. A sorozat a Com-Com stúdióval közös kiadásban jelenik meg.

**KÜLÖNLEGES
KEDVEZMÉNYEK**

Ára lemezenként: 5900 Ft helyett **4790 Ft**

EURÓPA • ÁZSIA • AFRIKA • ÉSZAK-AMERIKA • DÉL-AMERIKA



SZÓ-KÉP-TÁR

Angol-francia-magyar képes-hangos szótár. A nyelvenként 25 000 szót tartalmazó szótár hatszáz témaköre felöleli életünk úgyszólván minden területét. A 3500 kiemelkedően igényes, kinagyítható, a részletekig lebontható, kinyomtatható illusztráció a tárgyak és élőlények legrejtettebb részleteit is megmutatja, az animációk pedig szemléltetik az egyes folyamatokat és működő szerkezeteket.

Ára: 6900 Ft helyett **5520 Ft**

UTAZÁS A NAPRENDSZERBEN

A különleges grafikai eszközöket felvonultató, megújult programban narrátor kalauzolásával megismerjük a Napot, a bolygókat, az üstökösöket és a többi égitestet. Olvashatunk az űrszondákról, a csillagászok életéről és sok izgalmas kérdésről – az évszakok váltakozásától a marsbéli életig. A program egyedülálló különlegessége a Naprendszer égitestjeinek mozgását ábrázoló animációs modell.

Ára: 5600 Ft helyett **4480 Ft**

MAGYARORSZÁG FLÓRÁJA ÉS FAUNÁJA

A sorozat szerzői a legkiválóbb botanikus és zoológus szakemberek közül kerültek ki, akik a legújabb tudományos eredmények alapján mutatják be hazánk élővilágát. A programok nyelvezete közérthető, több száz színes fotó, számos hang- és filmbejátszás illusztrálja. A szerzők bevezetést nyújtanak a témakörök alapismereteibe és részletesen, átfogóan leírják a fajok különféle jellemzőit. A kiadványok igényes kidolgozása, a kiterjedt kereszthivatkozási rendszer, a sokoldalú keresési lehetőségek és a többi szolgáltatás (galéria, teszt-játék, kislexikon stb.) lebilincselően érdekessé teszi a növények és az állatok birodalmának felfedezését. A Magyarország gombái kivételével minden lemez magyar és angol nyelvű.

Ára lemezenként: 5600 Ft helyett **4480 Ft**

MAGYARORSZÁG GOMBÁI • HALAK, KÉTÉLTŰEK, HÜLLŐK • EMLŐSÁLLATOK
VADVIRÁGOK • ÉLŐHELYTÍPUSOK ÉS TÁRSULÁSOK • FÁK, CSERJÉK

ALFRED BREHM: AZ ÁLLATOK VILÁGA

A CD-ROM a múlt századi tudomány kiemelkedő művét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a 20. század végének technikai nyelvére. A lemezen megtalálható a teljes, 18 kötetnyi anyag, több mint 8500 oldalnyi szöveggel, 2500 színes és fekete-fehér képpel – 42 filmfelvétellel, 32 állathanggal és különféle keresőfunkciókkal kiegészítve.

Ára: 1990 Ft helyett **1590 Ft**



UTAZÁS A CSILLAGOK KÖZÖTT

A lenyűgöző felvételekkel illusztrált kiadvány a csillagok, a kozmikus por- és gázfelhők, a csillaghalmazok és a galaxisok titkaiba enged betekintést. Izgalmas összefoglalást nyújt az Univerzum keletkezésének és fejlődésének elméleteiről és a csillagképek világáról.

Ára: 4990 Ft helyett **3990 Ft**



Kossuth Kiadó Rt. 1043 Budapest, Csányi László utca 34.; Levélcím: 1327 Budapest, Pf.: 55; Fax: 370-0602; E-mail: rt@kossuth.hu; Szállítással kapcsolatos kérdések: 370-0610/230; Kereskedelmi információk: Kereskedelmi üzletág, Telefon: 370-0617, Fax: 370-0618; Technikai információk: Multimédia Szerkesztőség, Telefon: 370-0608, 370-0610/233; Kossuth Könyvesbolt: 1061 Budapest, Andrásy út 13., Telefon: 266-3515, Fax: 266-3514; Kossuth Mintabolt: 1043 Budapest, Csányi László utca 36., Telefon: 370-0610/202; További információk: www.kossuth.hu

MEGRENDELŐLAP

Kiadvány címe	Darab	Kedvezményes ár

Megrendelő neve: Cím: Telefon:
Kérjük, jelölje x jellel, hogy milyen fizetési módot választ: ☐ A megrendelt áru ellenértékét és a postaköltséget utánvétellel fizetem ki.
☐ A megrendelt áru ellenértékét banki átutalással fizetem ki.

Segítség

Bevezető

Úton a segítség

PCF Segítség

1306 Budapest 35, Pf.: 141

pcformat@cmk.hu

Kusza egy dolog ez a világháló. Persze az ember igyekszik felfogni a méreteket és az arányokat, de kár is hízelegni magunknak, ez bizony nem nagyon fog menni. Egy ekkora rendszer pedig felépíti saját világát, a maga kis rejtélyeivel egyetemben.

Biztosan sokakkal megesett annak idején – de talán még most is –, hogy telefonáláskor hirtelen váratlan vendég érkezett a vonalba. Akkor jött a suta magyarázkodás, hogy ő csak a Teréz néni keresete innen a szomszédból, meg ilyenek. Egészen az utóbbi időkig abban a hitben éltem, hogy ilyen áthallás remekbeszabott információja szupersztrádként nem éríthető. Ám most a következő történt.

Egyik nap a befutott e-mailek között matatva észrevettem egy levelet, amely egy számomra teljesen ismeretlen élelmiszeripari cég belső marketing csoportjához szólt. A közvetlen hangvétel és a minden bizonnyal nem túl publikus adatok láttán igen elcsodálkoztam, majd hevesen elkezdtem keresni a saját címemet a címzetek között. Persze nem volt ott, így azután végképp nem értettem a jelenséget (miért küldene pont nekem ilyet valaki BCC-vel?), de egyéb bokros teendők gyorsan elfelejtették a kérdést.

Egészen a következő levélig, amely szintén hasonló körülmények között érkezett, továbbra is láthatóan belső használatra szánt adatokat tartalmazva. A negyedik levél után már minimum az UFO-kat, meg Uri Gellert emlegettem. Végül írtam egy levelet a cégnek, az egyik általánosnak tűnő címre. Azóta nem jött újabb üzleti adatokat tartalmazó levél, talán a rendszergazda észrevette a hibát. Vagy még nem telt el elég idő a következő jelentéshez...

Vágjunk bele

Az a halom kartondoboz már egy hónapja porosodik a sarokban. Nem kéne mégis összerakni azt a PC-t?

A zené istene

K Hogyan tudom elérni, hogy a honlapomnak legyen folyamatosan újrainduló MIDI háttérzeneje? Ha a következő kódot használom, a zenét csak egyszer játssza le a böngésző:

```
<BGSOUND="file.mid">
```

Paul Murphy

V Kérdésedre három pontban adható meg a válasz:

1. Soha, ismétlem soha ne kényszerítsd weboldalad jobb sorsra érdemes leendő látogatóit, hogy rettenetes MIDI zenét kelljen letölteniük és hallgatniuk, ráadásul folyamatosan a böngészés alatt. Ha mindegyik zenét akarsz, inkább tedd egy link mögé, hogy csak az kattintson rá, aki tényleg szeretne MIDI élményben részesülni – megnyugtatóan közölném, úgysem lesznek sokan.

2. A következő HTML-kód fogja folyamatos lejátszásra bírni a böngészőt (de ismételt felhívni a figyelmet az első pontra):

```
<BGSOUND="file.mid" LOOP=INFINITE>
```

3. A BGSOUND HTML-taget csak az Internet Explorer ismeri, így a Netscape alatt ez még nem fog zenélni. Ha minden böngésző alatt működő megoldást keresel, a következő

```
<?DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Daily Radar News Bruce Lee on X-Box</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<EMBED SRC="http://www.dailyradar.com/images/site/mid2.pc.gif"
  ID="BGSOUND" TYPE="audio/midi" LOOP="INFINITE">
</EMBED>
<BR>
<EMBED SRC="http://www.dailyradar.com/images/site/mid2.pc.gif"
  ID="BGSOUND" TYPE="audio/midi" LOOP="INFINITE">
</EMBED>
</BODY>
</HTML>
```

<LOOP=INFINITE>? Micsoda badarság... Nekünk ez totál HTML...

zó kód a megoldás:

```
<EMBED SRC="file.mid" HIDDEN=TRUE
AUTOSTART="TRUE">
```

Ez tehát mindkét jeles böngésző alatt használható, de még egyszer olvasd el, memorizáld, tedd magadévá és tetováld a la-

pockádra az 1. pontot.

Kapcsolat nélkül...

K Lenne egy nagy problémám, remélem Ti tudtok segíteni! Win98 SR2 Hun-om van, eddig kb. 5-6x raktam fel a gépre, és eddig (fogjuk rá) jól működött. Most újratelepítettem az egész rendszert. Aznap este neteztem, és nézegettem néhány cikket, úgy voltam vele, hogy nem mentem le, majd Kapcsolat nélküli módban megnéztem. Másnap a szokásos módon elindítottam az Explorert, írtam be a címet, be is jött a Csatlakozás ablak, és a Kapcsolat nélküli módot választottam, de erre nem jött be semmi... Egyszerűen nem hoz be semmit! Miután kilépek az összes megnyitott Explorer ablakból, letörli a Temporary Internet Files könyvtár tartalmát! És sehol sem találom azt a beállítást, ami ezt megakadályozná!

Szabó

V A dolog több okra is visszavezethető lehet, egy-két lehetséges megoldás: A View menü Internet Options pontjában van egy Temporary Internet files gomb, erre kattintva egy beállító panel jelenik meg. Itt meg lehet adni egy csúszkával az ideiglenes állományoknak fenntartott területet. Ez például nálam 3%, de lehet, hogy te nullára állítottad.

Ezenkívül az Internet Options/Advanced fül alatt van egy nagy lista, itt szerepel egy Delete Saved pages when browser closed pont, azaz ha kilépsz a böngészőből, a lementett oldalak törlődnek. Az is lehet, hogy ez lett bejelölve valahogy.

Menthetetlenül

K A következő problémával fordulok hozzátok: Amikor valamilyen videót próbálok letölteni az Internetről a Windows Media Player-rel, a fájl egyszerűen nem tudom a merevlemezre menteni. Ahogy észrevettem, csak a kedvencek közé lehet felvenni. Vagy ennyire béna lennék?

N. Balázs

V Igen, ez egy többször látott kérdés. A MediaPlayer csak lejátszó-program, menteni nem tud. Két lehetőség a videó állomány lementésére:

1. A videó megnézéséhez ne a bal gombbal kattints a rá mutató linkre, hanem a jobbal, és válaszd a Save location as... vagy hasonló nevű parancsot, ami nem megnyitja, hanem lementi a fájlt, ahová a link mutat.
2. A letöltődéskor a videófájl lementődik a gépre, a Netscape Navigator vagy Internet Explorer cache könyvtárába. Ezt keresd meg (az adott program könyvtárában szerepel majd valahol), és ott megtalálhatod a videó állományt. A neve nem feltétlenül stimmel majd, de a kiterjesztésről felismerhető.

Mindenütt kémek vannak

K Nemrég szereztem tudomást egy széleskörű Internetes figyelő rendszerről, melynek neve Aureate (mostanra átnevezték Radiate-nek). Az Aureate rendszer része több mint 400 freeware programnak, így a telepítéssel ez is felkerül minden felhasználó gépére. A hordozó programok között szerepel például a GoZilla, GetRight, CuteFTP és sok más, így összesen hozzávetőlegesen 22,000,000 PC-n fut az Aureate, ami mindenképp kiterjedt információ szolgáltatási alap, és engem meglehetősen aggaszt.

Persze tudom, hogy a dolog azért ennyire nem félelmetes, és egy összefoglaló ismertetőt is olvastam a témában a www.grc.com/optout.htm címen. Mindenesetre ilyen programok felkerültek a PCF CD-ROM mellékletére is, és gondoltam jó lenne, ha az olvasók is tudnának arról, hogy egyes freeware szoftverek telepítése milyen veszélyt hordozhat: a fejlesztők hozzáférhetnek a számítógép tartalmához.

Ciaran Kearney

V Itt egy részlet az általad is említett ismertetőből: „Kiterjedt vizsgálat után megállapítottam, hogy semmi bizonyíték sincs arra, hogy az Aureate technológia képes lenne – bármilyen módon – leltárt készíteni a felhasználó gépén tárolt információkról vagy szoftverekről. Nem képes ezenfelül személyes vagy védett információk kijuttatására a felhasználó rendszeréből.” Ezek szerintem meglehetősen egyértelmű információk.

Ahogy én tudom, a Radiate, melyet több hirdető által támogatott szoftver is tartalmaz, szerepe az, hogy felmérje, milyen szalaghirdetésekre, bannerekre kattintasz rá, és mennyi időt töltesz az adott oldalon. Ezt az információt csendben elküldi a Radiate központba, amíg online tevékenykedsz, majd feldolgozza és felhasználja, hogy a programok ezentúl azokat a hirdetéseket mutassák meg, amelyeket a legszívesebben látnál. Szerintem a Radiate egyetlen komoly alattomos húzása, hogy nem tűnik el

a rendszertől, mikor az eredeti programot, amivel érkezett, uninstallárod. (Ennek az lehet az oka, hogy lehet még más program is, ami használja.) A <http://www.grc.com/optout.htm> címen viszont található egy ingyenes program is, ami sikeresen elvégzi a törölést.

K Upgrade kevésből

Szeretnék tanácsot kérni, hogy hogyan turbózzam fel legább egy kicsit a most már kínosan gyenge PC-met. Egyetemi hallgatóként pénzem az ugye nem nagyon van, olyan 50-55.000 Ft-t tudnék rászánni a dologra. A gép egyébként egy Pentium 166MMX, 16Mb RAM-mal, 24x CD-ROM-mal, 2.1Gb merevlemezzel. Elég gyatra, de hát '97-ben még izmosnak számított, most meg kalap... ócskavas. Szóval mit tehetnék?

Anonym

V Első lépésként valószínűleg a processzorcsere lenne a kívánatos. Megpróbálkozhatasz egy 450-es AMD K62-vel, és ha szerencséd van, az alaplap még tudja is fogadni. Előtte mindenesetre keresd meg az alaplap leírásában, hogy mi a leggyorsabb jumperrel beállítható támogatott processzor-frekvencia. Ha még így is kételyeid lennének, előzetesen beszélj meg a hardver értékesítőjével, hogy ha a processzor megsem működne, vegye vissza.

Ha a processzort sikerült így elrendezni, mindenképp szükség lesz egy kevés RAM-ra is, például minimum 32 Mb-ot célszerű lenne beszerezni. A harmadik dologról nem írtál, ez a videokártya. Valószínűleg a régi már nem túl erős darab, ennek cseréje pedig nagyot dobhat a gép összteljesítményén a játékok alatt. Bár a legtöbb új kártya csak AGP-csatolóval működik, érdemes körbenézni, mert pl. a Voodoo3 2000 még elérhető PCI-os verzióban is, és vannak PCI-os TNT2 kártyák is. Emellett tervezik még a GeForce PCI-os verzióját is megjelentetni.

Ha a fenti upgrade árakat összeadod, pont a megjelölt határ körüli értéket kapsz. A processzor megvan olyan 13 ezer + ÁFA-s áron, a RAM további 7 ezer + ÁFA, a videokártyának is ki kell jönnie 20 ezer + ÁFA körül.

Olvasói tipp

Ha új merevlemez veszel, némi gyorsításhoz érdemes kipróbálni, hogy a régit használod a Windows Swap fájl tárolására. A beállításához keresd meg az Irányítópult/Rendszer/Teljesítmény/Virtuális memória beállítást, és állítsd át a használt merevlemezre.

Andrew Upton

K Gyors indítás

Olvastam egy tippet (talán pont a PCF-ben) hogy a programok indítására megadhatok különböző billentyűzetkombinációkat is. Ki is akartam próbálni, de hiába kattintottam jobb gombbal a programra a start menüben, nem jelent meg az a felugró menü, amin a beállítást meg lehetne tenni. Nem jelent meg semmi. Mi lehet a gond?

Steve

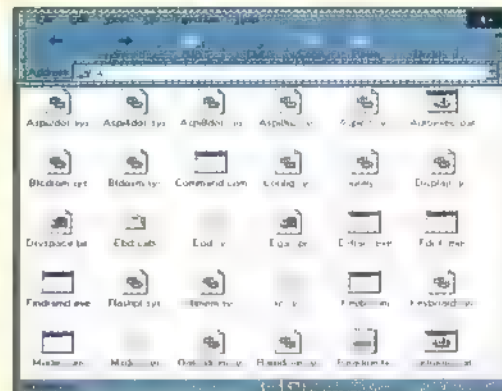
V Három magyarázat lehet a dologra. Az első, hogy a legmagasabb programcsoportokra (Programok, Dokumentumok) nem jelenik meg menü, és lehet, hogy ezeken próbálkoztál. Az is lehet, hogy az egered jobb gombja egyszerűen nem működik. A harmadik, ha olyan egérmeghajtó programod van (pl. Logitech egér), ahol magad állíthatod be a gombok funkcióját. Itt ugyanis ki lehet irtani a jobb gombra megjelenő helyzetérzékeny menüt, ha más funkciót rendelsz a gombhoz.

Ha az előugró menük problémája csak a Start menü esetén jelentkezik, elérheted az itt szereplő bejegyzéseket másképp is, a Windows Intézőben nyisd meg a c:\Windows\Start Menu\Programs könyvtárat. A kívánt ikonra jobbal kattintva válaszd a Tulajdonságokat, majd a Gyorsindítás mezőbe (ahol alapértelmezésben nem szerepel érték) egyszer kattintva a kurzor ott megjelenik. A mező tartalma megváltozik majd a Ctrl+Alt és az adott billentyű egyidejű leütésére. Ha megnyomod az OK-t, ezentúl a program a Ctrl+Alt+ az adott billentyű együttes megnyomására elindul majd.

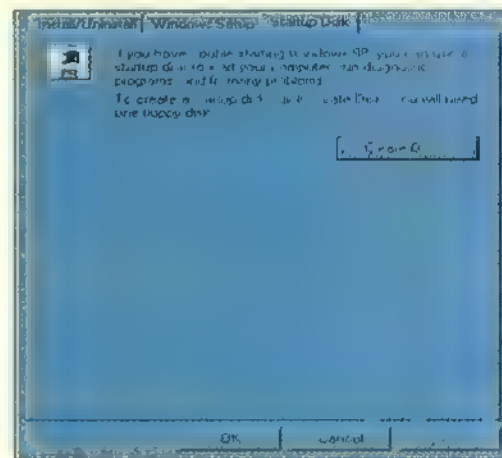
A tökéletes bootlemez

A bootlemezek természetük ellenére nem egyformák, és lehet, hogy a tiéd lényegesen komplikáltabb a kelleténél.

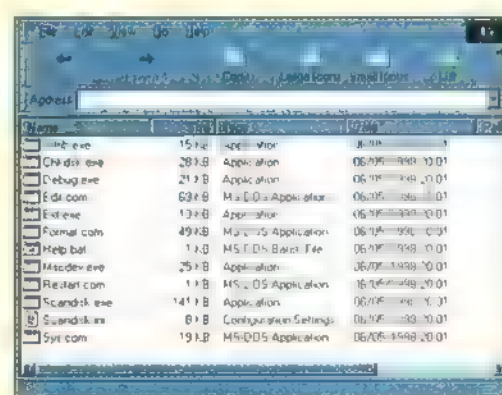
1 A Windows 98 bootlemeze számtalan, a rendszer helyreállításához szükséges eszközt tartalmaz ezen az egy kis 1,44 Mb-os floppy-n, de ettől lassú és komplikált lesz a végeredmény. A boot folyamat részeként például a lemez létrehoz egy RAM diszket (egy olyan memóriaterületet, amely saját meghajtó megjelölést kap, és úgy is működik, mint egy új merevlemez vagy egyéb egység) és ide tölti fel a segédprogramokat. Mivel a RAM diszket logikusan elvisz egy meghajtó betűt, az összes CD- vagy DVD-meghajtó betűjele eggyel elcsúszik. Ez persze nem gond akkor, ha tényleg hibavadászatot tartasz, mert a rendszer valamilyen nem működik, de ha csak arra kellene a bootlemez, hogy egy nyakas játékot rábíj a futásra, ez bizony nem túl szerencsés – ennél tisztább, gyorsabb bootlemezre van szükség.



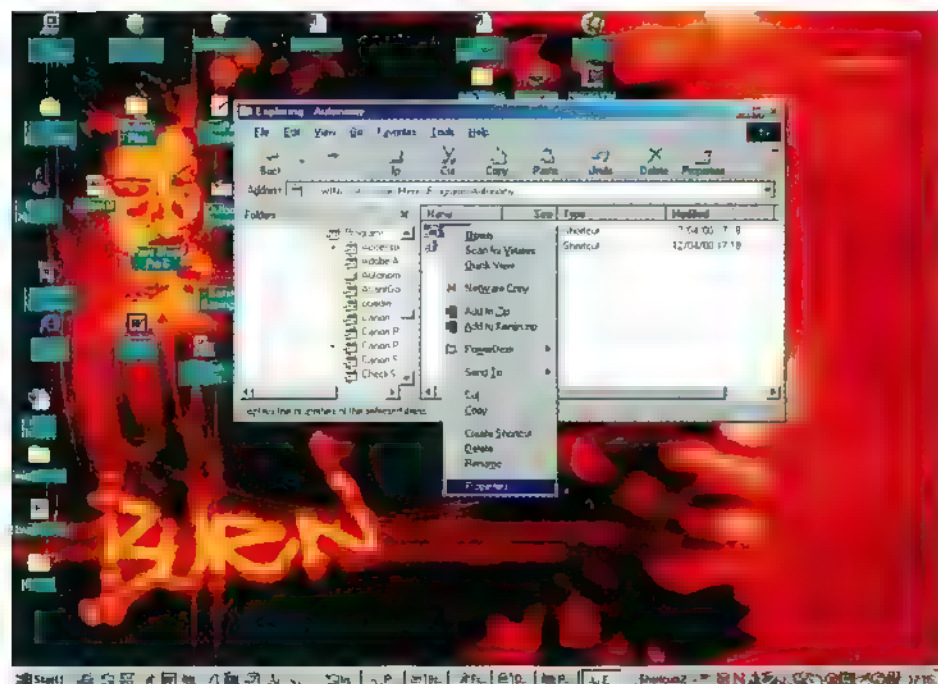
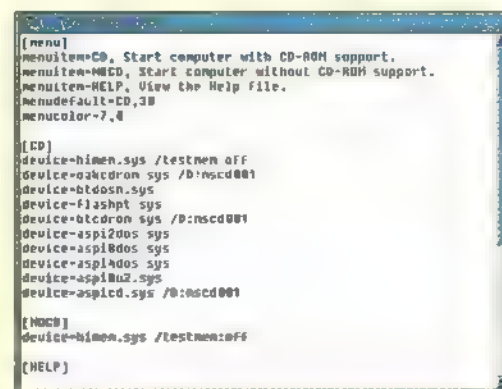
2 Kezdj hozzá úgy, mintha csak egyszerű indítólemezt készítenél, azaz a Programok hozzáadása/eltávolítása részben az Irányítópultban. Itt válaszd a megfelelő fület, és hajtsd végre a procedúrát. Ezután indítsd újra a gépet a kész lemezről, és figyelj, mint a sas. Mikor egy meghajtóprogram betöltődik, üzenet jelenik meg a képernyőn. Ezeket kell lejegyezned, különös tekintettel a CD- és DVD-meghajtókra, továbbá az ASPI-meghajtókra, ha valamilyen SCSI egységgel rendelkezel. Csak ezekre a meghajtókra lesz szükséged, így a többi nyugodtan letörölheted, nem lesz rájuk szükség, csak a helyet foglalják.



3 Erre az a legjobb módszer, ha a bootlemezről minden állományt először átmásolsz a merevlemezre egy ideiglenes könyvtárba. Az Edb.cab állományt ne jelen formájában másold át, mert egy tömörített állomány. Kattints rá duplán, majd a tartalmát (12 állománynak kell lennie) másold át az ideiglenes könyvtárba. Ezután minden .sys kiterjesztésű fájltól megszabadulhatsz, kivéve a Config.sys, Ebd.sys, Himem.sys, Io.sys, Msdos.sys és a 2. pontban összegyűjtött meghajtó állományok. Ezután módosítanod kell a Config.sys és Autoexec.bat állományokat, hogy csak azokat a meghajtókat töltsék be, amelyekre ténylegesen szükség van.



4 A Config.sys-ből töröld a sort, amely így kezdődik: menuitem=HELP. A [CD] szekcióban töröld le az összes sort, kivéve azt, amelyben a Himem.sys szerepel, továbbá azokat, amelyek a 2. pontban összegyűjtött CD- és SCSI-meghajtók betöltésében vesznek részt. Töröld ki a [HELP] bejegyzést és az alatta található sort. A [Common] részben töröld ki a Ramdrive.sys-re hivatkozó sort. Az Autoexec.bat-ban el kell helyezned a következő sort: @IF "%config%"=="CD" MSCDEX.EXE /D:mscd001. Végül töröld le mindent a bootlemezről, és másold rá vissza minden megmaradt és szerkesztett állományt az ideiglenes könyvtárból. A lemezről most pár pillanat alatt feláll a rendszer, és a CD is a megszokott betűjét viseli majd.



Gyors megoldás a Windows Start menü könyvtárának eléréséhez, ha a Start föltre a jobb gombbal kattintasz, majd a menüből az Explore-t (Böngészés) választod.

Windows bajok

„Minden otthonba számítógépet!” Ez volt a Microsoft álma. Ha jobban utánagondolsz, sehol nem mondták, hogy ennek használhatónak is kell lennie...

K Rendszerzsugorítás
Nagyon kevés szabad helyem maradt a merevlemezen – bár szerintem ezzel mindenki így van, nem? Úgy néz ki, mindennek a Win98 az oka. A gyökérkönyvtárban két állomány foglal helyet, a Win386.swp és a Winundo.dat. Ezek mindegyike olyan 90Mb nagyságú. Át tudom ezeket méretezni vagy egyszerűen letörölni mind a kettőt? Kis költségvetésem most nem nagyon teszi lehetővé új, nagyobb merevlemez beszerzését.

Johnny Carter

V A Winundo.dat azokat az eltávolítási információkat tartalmazza Win95 és Win98 alatt, amelyek ahhoz szükségesek, hogy a Windows telepítése előtti állapotokat vissza tud állítani, ha esetleg úgy döntenél, hogy megszabadulsz ettől az operációs rendszertől. Az eltávolító csomag része még a Suhdlog.dat, a W95undo.dat, a Winundo.ini és a W95undo.ini. Mindegyiket letörölheted, ha biztos vagy benne, hogy nem akarsz visszatérni a korábbi Windows verzióhoz. Még jobb, ha az egyszerű letörölés helyett a Programok hozzáadása/eltávolítása pontot keresed fel az Irányítópult alatt. Itt keresd meg a Windows 98 eltávolítási információk törlése (Delete Windows 98 Uninstall Information) pontot, és kattints az Eltávolításra.

A Win386.swp a virtuális memória swapfájlja, és normálisan a c:\windows könyvtárban kellene lennie – nem tudom, mit keres a főkönyvtárban. Nem kéne letörölni, ha nem akarsz magadnak szörnyen vánszorgó rendszert, de a méretét szükség esetén csökkentheted, ha tényleg nagyon kevés helyed van. Ehhez kattints a Sajátgépre, és válaszd a Tulajdonságok/Teljesítmény/Virtuális memória gombot. Itt megadhatod a kívánt swapfájl-méretet, de ha jót akarsz magadnak, ne vedd kisebbre 16 Mb-nál.

K A muzsika hangja
Azt szeretném megkérdezni, hogy ha egy zene CD-ből MP3-at készí-

tek, akkor utána hogyan lehet visszaalakítani zene CD-vé? Ha tudjátok a választ, akkor 1-2 program nevet is adjatok, amivel meg lehet csinálni.

Méhes Tamás



A kissé sajátos kezelőfelület ne riasszon el senkit, ez egy egész használható program.

V Természetesen van lehetőség, többféle is. Az egyszerűbb, ha egy programmal meg tudod valósítani a dolgot. Erre szolgál például az MP3 CD Maker nevű shareware program. Az újabb CD-író szoftverek is tudnak ilyet, például a CeQuadrat WinOn CD-je 3.6-tól fölfelé, vagy az Easy CD Creator 4.0. Nálunk a WinOnCD ezen funkciója ugyan alkalmanként nem működött, de a lehetőség adva van. Van ezenkívül még egy kedvező árú lehetőség. A német Hemming cég készített egy MP3 Multi-Studio Pro nevű programot, amely minden MP3-mal kapcsolatos fontos tevékenység végrehajtására alkalmas. Elvégzi a CD-ripelést és MP3-ba tömítést, a kész MP3-állományt visszaalakíthatjuk tetszőlegesen tömörített WAV-vá, valamint a zenei fájlokból audio CD-t írhatunk a segítségével. A program ugyan rettenetesen ronda kezelőfelülettel bír, de nagyon könnyen kezelhető, és az ára is igen vonzó (lapzártakor még kapható volt a MediaMarkt áruházakban, 1990 Ft-os áron).

Ha célszoftver nem áll rendelkezésre, akkor sem lehetetlen a feladat végrehajtása, csak valamivel több munkát igényel. A kétlépcsős megoldás az, ha valamilyen MP3-dekóderrel WAV-vá alakítod az MP3-at, majd az így kapott WAV-állományokból írsz audio CD-t.

K Lassú elmúlás
Mikor letöröltem egy 450Mb hosszú állományt, az majdnem 6 percig tartott, a kukát pedig (45Mb tartalommal) 30 másodpercig ürítette a gép. Ez komoly, mértem stopperrel! Ha a bátyám gépén teszem mindezt, az egy pillanat alatt megvan. Bár nekem PIII350-es gépe van, nekem pedig csak 233-as, nekem van gyorsabb merevlemezem (UDMA 66). Mi történhet ilyenkor?

Jason Silva

V Szerintem itt két különböző problémáról van szó. Ha a kukában egy darab 45 Mb-os állományod van, és úgy üríted ki, annak pillanatokat alatt el kell tűnnie. Ennek oka, hogy a merevlemezen ilyenkor nem töltődik fel az összes elfoglalt hely nullákkal, csupán megjelölésre kerül az adott állomány által elfoglalt terület, hogy ezentúl oda is lehessen írni. Ha 10 db 4,5 Mb-os állomány volt a kuka tartalma, ez értelemszerűen tízszer annyi időt vesz igénybe, merthogy mindegyiket egyenként kell megjelölni. Csupán a kísérlet kedvéért én is ürítettem a „vödöröt” a gépem, (amelynek tartalma – különös egybeesés – 47 Mb volt), és a folyamat 10 másodpercet vett igénybe a 400 apró fájljal. Esetemben a húsz másodperc többletet az is okozhatja, hogy túl töredezett a merevlemez. Tudom, hogy pont én szoktam a túl gyakori Defrag ellen szót emelni, de egyszer-egyszer mindenképp hasznos a töredezettség-mentesítés.

Sokkal izgalmasabb és komolyabb a 450 Mb-os állomány törlésével töltött 6 perc – az állományok törlése Windowsban nem jelent mást, mint hogy az illető bekerül a Recycled könyvtárba. Ez nem is másolás, csak egy apró bejegyzésmódosítás a FAT-ban. A dolognak szinte azonnal végre kell hajtódnia, függetlenül az állomány méretétől. Hacsak a Shift nem volt lenyomva törléskor – Shift esetén ugyanis azonnali törlés megy végbe –, nem tudom, mi lehet a magyarázat. Akinek tippje van, ötletét szívesen látjuk.

K Vissza a jövőbe
Már több hónapja mindenféle gondjaim voltak a Win98-cal, végül meguntam a bohóckodást, és az egészet kinyírtam – a nagy törlés után feltettem a DOS 6.2-t és Windows 3.11-et, majd a Win95 upgrade CD-t telepítettem, ami ott porosodott a sarokban évek óta. Minden nagyon bevált, a rendszer azóta egyszer sem fagyott le, de azért vannak gondok. A C: meghajtóra a Windows következetesen azt állítja, hogy 2Gb méretű, pedig 6.4Mb-nak kellene lennie. Hogy tudom rávenni a Win95-öt, hogy hajlandó legyen jól felismerni a merevlemez?

A. Adams

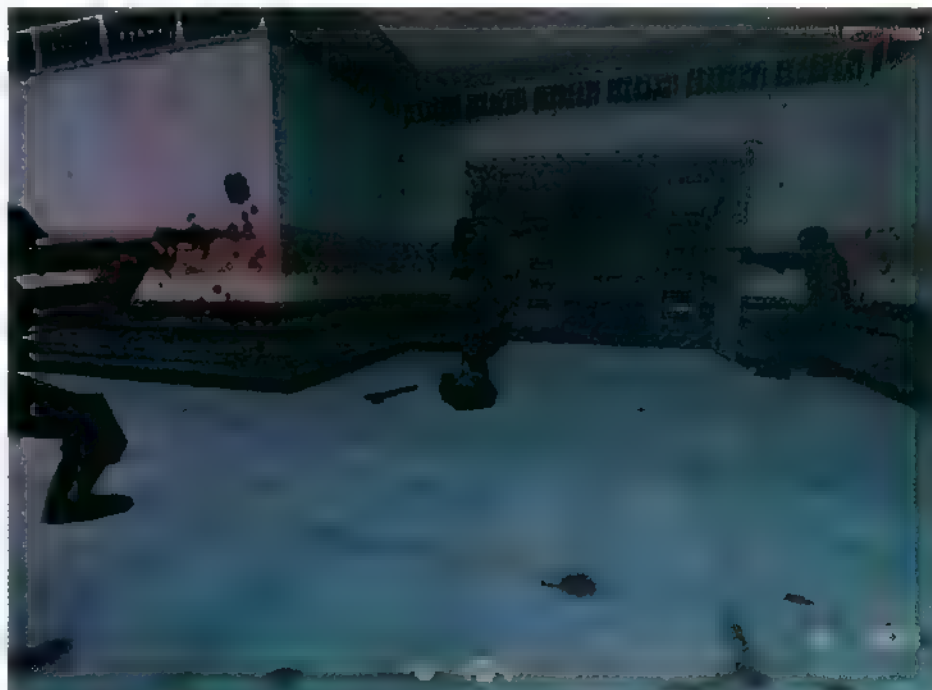
Olvasói tipp

Ha középső gőrgető gombbal rendelkező egered van, használhatod a gőrgőt az Internet Explorer 5-ben az oldalak betűméretének növelésére vagy csökkentésére, ha lenyomod a [Ctrl]-t gőrgetés közben. Ha a [Shift]-et tartod lenyomva, előre és vissza lépkedhetsz a gőrgővel a megtekintett oldalak között.

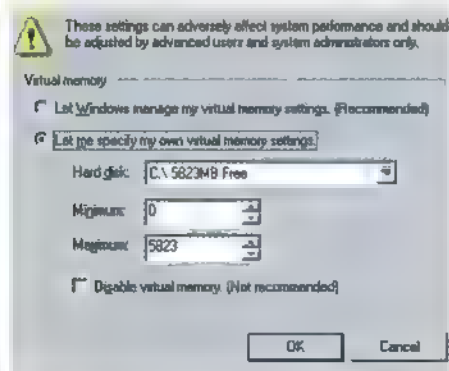
David Acreman

V Hát... nem tudom, mennyire tudnám támogatni abbéli sziklaszilárd elhatározásod, hogy lefelé váltottál oprendszert. A Windows 98 valóban nem tökéletes, de lényegesen előbbre jár a fejlődésben 95-ös testvérénél. Vegyük például az általad említett lemezkezelést. A Win95 upgrade CD sohasem tartalmazta a FAT32-es fájlrendszert támogató kiegészítést – ez csak az OSR2-nek volt része, amely viszont csupán OEM program volt a '97 után épített PC-ken. A FAT16-os fájlrendszer csak 2 Gb-ig kezeli a merevlemez partíciókat. Hogy a merevlemez fennmaradó részét is használni tud, az FDISK paranccsal további partíciókra kell vágni a merevlemez (amelyek persze mind külön meghajtó betűjelet kapnak), vagy le kell tölteni a FAT32 kiegészítést a Win95-höz a <http://www.winpatch.wgz.org/win95.shtml> címről. Ha telepítetted ezt és az Internet Explorer 5.0-t, tulajdonképp egy lebutított Win98-as rendszert kapsz eredményül. Nem lesz megbízhatóbb a Win98-nál, a különböző apró hibákat javító patchek már csak korlátozott ideig lesznek elérhetőek, továbbá a rendszer nem rendelkezik majd mindazon előnyökkel, melyeket a Win98 bevezetése hozott. Ilyenek például a továbbfejlesztett Plug'n'Play és az USB-támogatás.

K Terméktámogatási támogatás
Egyre újabb biztonsági hibákról hallani a Win98-ban, melyekhez rendre készül javítópatch is. Viszont bármikor próbálom használni a Windows Frissítés (Windows Update) funkciót, hogy letöltssem őket, csak egy üres oldalt kapok. Lehet, hogy egy vírus szándékosan meggátol a rendsze-



Az embert megszálló gonosz démonok elűzésének egyetlen módja egy közvetlen közelről becsapódó fejlovás. A rovat szerkesztője kipróbálta, így a jelen kiadás anyagát android helyettese állította össze.



Hagyd, hogy a Windows maga intézze a virtuális memória beállítását. Úgysem értesz hozzá, meg unalmas is...

Sokszor az oltás az egyetlen, ami megóvhatja a gépet egy kemény vírustámadástól.



rem biztonságosabbá tételének végrehajtásában?

James 'paranoid' Lester

V Lehet, hogy most kiváló ötletet adtál a világon ténykedő több tucat vírust író embernek, hogy hozzanak létre valami ilyesmit, de tudomásom szerint egyelőre nem létezik olyan vírus, amelynek célja az lenne, hogy meggátolja a hozzáférést a Windows update-et tartalmazó weboldalakhoz. Alapvetően, ha egy ilyen jellegű hiba esetén elgondolkozol, hogy mi lehet a háttérben, néhány zseniális vírusprogramozó vagy a Microsoft terméktámogatás igen halovány produkciója, minden esetben fogadj ez utóbbira. Körülbelül egy tucat dokumentált útja van annak, hogy valaki hogy nem csatlakozik fel a Windows Update oldalra. A kapott egzotikus hibaüzenetek között szerepelhet többek között az „Error Installing Dependency”, „An unknown error occurred”, „You chose not to download the software controls...”, „Your Internet Explorer security settings are set to High”, „Internet Explorer cannot open the Internet site”, továbbá minden elképzelhető scripthiba, teljes lefagyás, no és persze az üres oldal.

Az okok pont ilyen számosak lehetnek, a jelenség érdekessége, hogy a kapott hibaüzenetek még véletlenül sem mutatnak összefüggést a háttérben meghúzódó problémával. Más szavakkal az üres oldalt okozhatja hibás Java program, sérült ActiveX kontroll, sérült cookie, hibás fájl a Temporary Internet Files könyvtárban, rossz Microsoft Active Setup vagy Windows Update állomány, vagy regisztrálatlan Windows 98 példány. Ha még ennél is bővebb listát szeretnél, vedd fel a kapcsolatot a Microsoft terméktámogatással.

K Gyors üzenetváltás Szeretnék betárcsázós kapcsolatot (Telefonos hálózat, avagy Dial-up networking) létrehozni egy ismerősöm PC-jével, hogy tudjunk állományokat cserélni, játszani, meg ilyesmi. De bármikor próbálom meg felépíteni a kapcsolatot, a gép azt írja ki, hogy valamilyen létfontosságú állomány hiányzik.

Ashok Brahnputipar

V A hiba elhárításának folyamata több lépésből áll, de egyszerű. Elsőként az Irányítópult\Programok hozzáadása/eltávolítása résznél keresd meg a Windows telepítést, majd szedd ki a pipát a Telefonos hálózatok komponens mellől, és indítsd újra a Windowst. Ezután töröld le a c:\Windows\System\Rasapi32.dll állományt (ha létezik), és futtasd a regeditet a regisztrációs adatbázis szerkesztéséhez. Keresd meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Remote Access\Authentication\SMM_Files\PPP kulcsot. Ha itt az szerepel, hogy Rasapi32.dll vagy SMMscrpt.DLL, töröld a teljes SMM_Files kulcsot, és pipáld be a Windows telepítőben újra a Telefonos hálózatok pontot a szükséges elemek újratelepítéséhez.

Ha a kulcs értéke más volt, írd át Rasapi32.dll-re, a Windows telepítő CD-ről tömöríts ki egy új Rasapi32.dll állományt a c:\Windows\System könyvtárba, és installáld újra a Telefonos hálózatokat a Windows telepítőből. Hát ennyi.

K A kímélő képernyő Van egy animáció, amit szeretnék képernyővédőnek használni. Milyen programra van ehhez szükségem, és milyen állományt kell előállítanom, hogy az animáció valóban így tudjon működni?

Ian Walsh

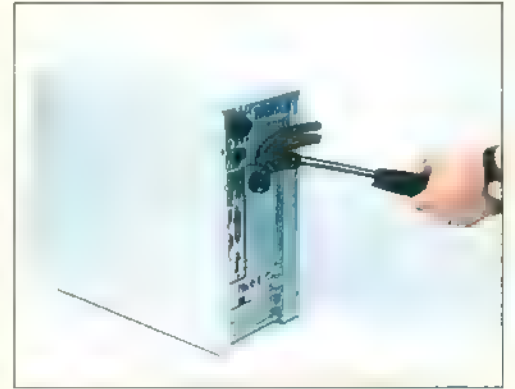
V A feladat két lépésből áll. Az első lépés, hogy az animációt valamilyen futtatható állománnyá alakítsd át – azaz olyan .exe-vé, amely dupla kattintásra lejátssza magát. Ezután egyszerű a folytatás, a kapott .exe-t csak át kell nevezni .scr kiterjesztésűnek, és valami biztonságos helyre bemásolni, például a Windows könyvtárba. Ezek után az új állomány meg fog jelenni a használható képernyővédők között, és ugyanúgy beállítható lesz a várakozási idő vagy a jelszó, mint bármilyen egyéb képernyőkímélő esetén.

Még ebből a gyönyörű ágyás-építőből is lehet képernyőkímélő – csak át kell nevezni .scr-nek.

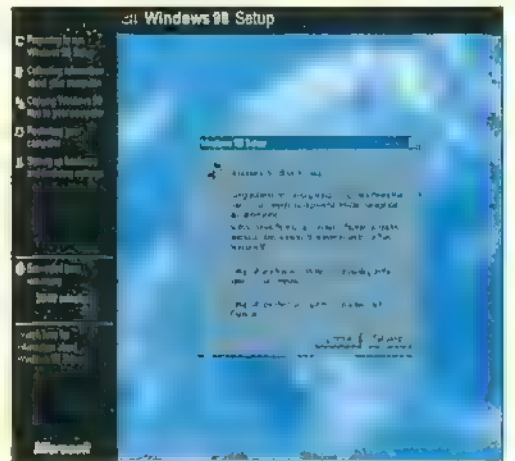
A Windows újratelepítése

Hogyan metsszük meg a beteg ágat anélkül, hogy közben az egész fát kivágnánk...

1 „Telepítse újra a Windowst” – ez amolyan gyors reflexválasz a világ minden pontján, ha egy technikai támogatással foglalkozó telefont bonyolítunk vagy ilyen e-mailt olvasunk. Ez leginkább olyan, mint ha az ember nadrágjába eresztenének egy kiéhezett menyétet, mikor fáj a foga – a problémát nem oldja meg, de biztosan olyan kellemetlen, hogy az eredeti probléma jelentéktelenné válik mellette. Azt kevesen gondolják végig ilyenkor, hogy háromféle újratelepítés létezik. Az első a „visszatelepítés”, a második a „tisztá telepítés”, a harmadik pedig a „formázás és telepítés”. Az elvégzésükhöz szükséges befektetett idő és energia jelentősen eltér a három esetben, ezért hiba esetén célszerű a legelsővel próbálkoznunk.



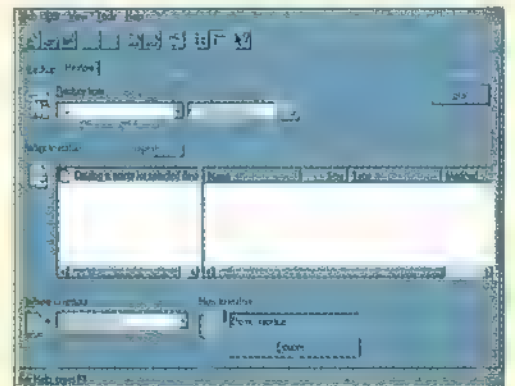
2 A „visszatelepítés” a legkevésbé romboló eljárás, és azon ritka esetek túlnyomó többségében, mikor az újratelepítés megoldja a problémát, ez is sikerre vezethet. A Windows telepítő CD-jének behelyezése után futassuk le erről a telepítőprogramot. A Windows ebben az esetben a már meglévő Windowsra telepítődik fel (hacsak nem változtatjuk meg a könyvtárnevet) minden beállítást és adatot változtatlanul hagyva. A „visszatelepítés” helyreállítja az esetlegesen sérült vagy hiányzó állományokat, és sokszor meg is oldja a valamiért instabil gép problémáját. Néha azért elvesznek egyes beállítások, de ezek nem súlyosak és igen ritkák. Nincs adatvesztés, és archiválni sem kell előtte. Viszont ha valamilyen boot manager programot használtál, mert több operációs rendszer is telepítve van a gépen, a telepítés előtt le kell másolni a boot állományokat, mert a Windows ezeket felülírja.



3 Ha a „visszatelepítés” nem oldotta meg a problémát, lehet, hogy kár is folytatni a kísérletezést, de ha nagyon elszánt vagy, nincs akadálya a második fázis kipróbálásának, amelynek a „tisztá telepítés” nevet adtuk. Itt az első lépés a Windows könyvtár letöltése, majd a telepítés a CD-ről. Ezzel eltávolítunk minden régi maradék állományt, nem tökéletesen törölt programok itt hagyott komponenseit, amelyek sokszor felelősek lehetnek a különböző problémákért. Mivel minden adat megmarad, nem lesz szükség teljes rendszerarchiválásra a manőver előtt. Viszont a sok kacattal együtt törölődik a teljes Registry, minekutána minden használandó programot és meghajtóvezérlőt újra kell telepíteni az eredeti installáló CD-kről, hogy a megfelelő rendszerbejegyzések elkészüljenek. Ez pedig igen időrabló tevékenység lehet.



4 A legdrasztikusabb és egyben leghosszabb verzió a „formázás és telepítés”. Sokan ezzel kezdik a kört, de igazán csak akkor érdemes ilyenbe belevágni, ha hatalmas elkeseredtségünk mellett rengeteg idővel és türelemmel rendelkezünk (ez azért nem túl gyakori együttállás...). Először készítsünk teljes mentést a merevről. Ha fontos adataink is vannak a vicserszertren, ezekről készítsünk még egy biztonsági másolatot, lehetőleg más adathordozóra, mint az első mentés esetében (pl. CD és Zip, vagy CD és másik merevlemez). Ezután készíts egy bootlemez, és másold rá az fdisk.exe és format.exe programokat a merevlemez c:\windows\command könyvtárából. Indítsuk erről a rendszert, majd annak ellenőrzése után, hogy továbbra is látjuk a CD-ROM meghajtóját, használjuk az fdisk-et az elsődleges DOS partíció törlésére, majd újra létrehozására. Ezután formázzuk a rendszert a FORMAT C: /S /V paranccsal, telepítsük fel újra a Windowst és az egyéb programokat, majd másoljuk vissza az archivált adatokból mindazt, amire szükségünk van.



GYIK: DigiScents

Ha jól gondolom, ez valami szag-kibocsátó izé PC-hez? Haha.

Elég a röhögésből, ez tényleg az. A DigiScents székhelye a kaliforniai Oakland, és a cég egy olyan rendszeren dolgozik, amely lehetővé teszi a természetes szagok és illatok digitalizálását, tárolását, majd elektronikus adatátvitel után az eredeti illat reprodukálását egy USB-portra kötött szagszintetizátor segítségével.

És ezt komolyan is gondolják?

Úgy tűnik. A DigiScents partner-programot indított több vezető webhellyel, interaktív médiával foglalkozó céggel és játékfejlesztővel, hogy közösen „szagosítsák” a számítógépek világát.

De pontosan minek is?

Az alapötlet az, hogy a kedves játékos sokkal jobban el tud merülni a történetben, ha érzi is a fenyőerdő friss illatát, amikor kedvenc Laránk átgaloppozik rajta a *Tomb Raider 7*-ben. Persze egyesek szerint a vérbeli rajongók sokkal jobban ráindulnának a rohanás alatt termelődő enyhe testi illatokra, de példánkban maradjunk az erdőnél. Lehetőség lenne például a DVD mozikat szag-sávval ellátni, de az online kereskedelem is keményen profitálhatna a dológból, ha mondjuk a gép előtt ülő vásárló érezhetné a frissen sült kenyér illatát, mikor egy pékség kínálatában válogat.

Hogy működik a rendszer?

A vállalat az összes illatot felbontotta száz-egynéhány alapillatra, amelyeket palettaként használva minden előforduló komplex aroma kikeverhető. Az eljárás, amellyel meghatározható teszem azt a ló friss verejtékszagának minden összetevője, meglehetősen bonyolult, de ha egyszer elkészült, az adat a továbbiakban mindig rendelkezésre áll és bárkikor beadagolható az iScent modulnak. Ez azután megfelelő mennyiséget bocsát a levegőbe az összetevőkből, és megvan az illat.

És egészen kísérteties!

Valójában az Aromavision és a Smellorama mind hasonló próbálkozások voltak az 50-es évek amerikai mozijaiban, egészen kevés sikerrel. Ennek ellenére a DigiScents állítása szerint a szaglász élettanának és a szagérzet működésének vizsgálata rengeteget fejlődött 50 esztendő alatt. Feltételezve, hogy az új technológia sikeresen csempészi a lőpor vagy a nedves falú labirintusok szagát a lakásba, a *Quake*-klónok élvezeti értéke még nagyobbat nőhet. Persze arra is esély van, hogy a végeredmény leginkább olyan lesz, mintha egy nagy illatszerbolt polcai közt sétálnánk.

Hardver csemegék

Kemények, mint a gránit – csak a fogad ne törjön bele...

K Időzavar

Egy régebbi Cyrix 166+ processzorom van, de ez a valóságban 133 Mhz-n fut, a Tiberian Sun futtatásához pedig 200 Mhz kéne. Két hónappal ezelőtt próbálkoztam valami tuninggal, először a BIOS setup-ból, utána pedig alaplapi jumperek állítgatásával. Bár a gép elfogadta a processzort Cyrix 200+-nak, a valós sebesség csak 150 Mhz volt. Van valami tipp, hogy honnan tudnék BIOS frissítést beszerezni az alaplaphoz?

Anonym

V Nekem legyen mondva, évekkel ezelőtt találkoztam utoljára ezzel a félreértéssel.

Akkoriban rengetegen kérdezték ugyanezt a Cyrix processzorokról, de ki használ még manapság Cyrix processzort? Csak néhány „kiválasztott”, aki nem vett tudomást az idő múlásáról... A válasz valahogy így hangzik: A Cyrix M1 bizony meglehetősen vacak, kifejezetten lassú, így a gyártó az órajel helyett azt írta rá a processzorra, hogy az milyen Intel Pentiumnak felel meg – legalábbis szerinte.

A 166+ Cyrixnek tehát ezek szerint úgy kellene működni, mint egy legalább 166 MHz-es Pentiumnak – a Cyrix csak azt fejeztette el hozzátenni, hogy „amíg a felhasználó nem indít el játékokat”. Még ha valahogy rá is tudnád venni a gépet, hogy abban a deliriosus tévhitben éljen, hogy a benne döcögő proci valóban 200 MHz-es teljesítményt nyújt, sohasem fogsz emberhez méltó sebességet elérni egy játékban sem, amely lebegőpontos számításokat igényel. Márpedig szinte mindegyik azt igényel. Sokat. Tehát ne a BIOS upgrade-en gondolkodj, inkább egy új PC beszerzésének lehetőségein.

K Családban marad

Vettem egy fazontól egy új 533MHz-s PIII processzort. A gép indításakor meg is jelenik, hogy Pentium III 533, de a Rendszer tulajdonságoknál az jelenik meg, hogy „X86 Family 6 Model 8 Stepping 1” és a Sandra nevű program Celeronként azonosítja a processzort. Egyébként tényleg úgy is néz ki, mint egy Celeron, olyan 370-es aljzat-konvertáló kellett, hogy

rá lehessen tenni a Slot1-re. Egy ismerős a helyi üzletben azt mondta, hogy a Pentium III-asok valóban így jönnek ki manapság. Mi lehet az igazság?

Rolando Ramos

V Igazság szerint csak magadat vádolhatnád, ha az a „fazon” rád sózott volna egy Celeront egy PIII-as áráért... De úgy tűnik, jelen esetben szerencséd volt. A Rendszertulajdonságok nem nagyon tudja megfejteni a processzor nevét (ami nem túl meglepő, mert egyébként is rettenetesen gyenge diagnosztika), éppen ezért egyenesen a CPUID információt olvassa ki az adott chipből.

A Family 6 bármilyen Pentiumot jelenthet a Protól felfelé, de a model 8 egyértelműen PIII-ra utal. A Celeronok model 5 vagy model 6 azonosítóval futnak. Igaz az is, hogy néhány hónapja az Intel valóban socket 370-es PIII-as processzorokat hozott ki, mert olcsóbb

a gyártásuk (és az állandóan változó aljzat-specifikációk minden bizonynyal jól megizaszatják az AMD embereit).

K AGP felmérés

Nemrég vettem egy új gépet, de valamiért sehogy sem tudom rábírni a normális működésre. Szinte napi telefonos kapcsolatban állok a forgalmazóval, a technikai stáb lassan családtagnak számít. A gép ugyanis állandóan lefagy, mikor megpróbálok bármilyen 3D-s programot futtatni rajta. Eredetileg egy Voodoo3-as kártya nem működött a gépben, de ezt lecseréltem egy Riva TNT2 Ultrára, most az nem működik. A játékok néhány másodpercen belül lefagnak, annak ellenére, hogy minden meghajtó a legfrissebb a gépen. Hálás lennék, ha át tudnád futni a Sandra rendszeranalízis-dokumentációját: talán ki tudsz sütni valami magyarázatot.

Andrew Vaughan

Olvasói tipp

CD-íráskor segítséget jelenthet a buffer elfogyásának megakadályozásában, ha az írás alatt minden viruskersőt, energiatakarékosági funkciót és képernyővédőt kikapcsolsz. Indítsd újra a gépet írás előtt, szükség esetén használj alacsonyabb írási sebességet és masterként telepítsd a CD-írórt.

Kevin Brubeck Unhammer

V Nem tudom, az „átfutni” ige jelen környezetben megállja-e a helyét, tekintettel az említett dokumentáció durván 280 oldalas méretére. A jelek szerint a nagy telefonálgatásban nem nagyon „futottatok át” a Sandra jelentést, mert a 40. oldal környékén ki is van emelve egy 3D-vel összefüggő hibaüzenet: „Figyelem, az AGP buszsebesség túl magas. Csökkentse a buszsebességet vagy busz/AGP szorzószámot. Tipp: Az AGP aperture size nem lehet nagyobb, mint a teljes rendszermemória mérete.”

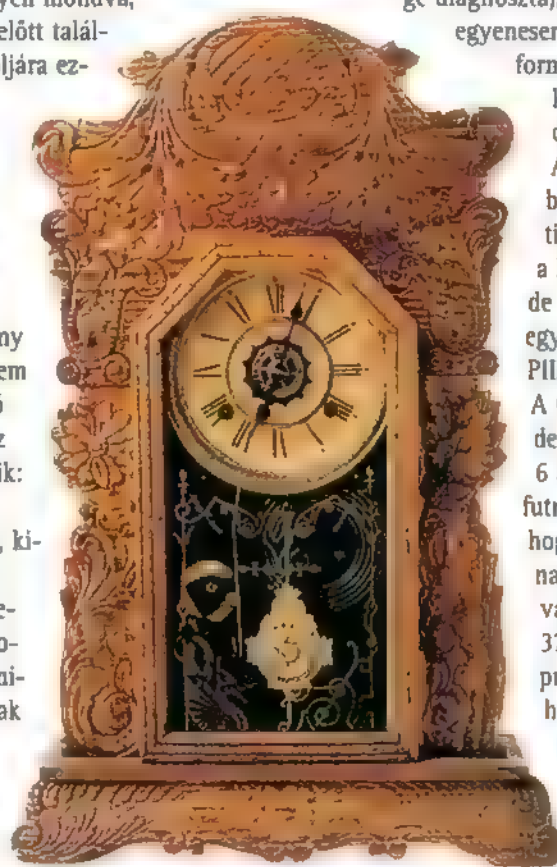
Ezek mind állíthatóak a BIOS setupban, így érdemes lenne kipróbálni a megváltoztatásukat. Az AGP aperture size-zal kapcsolatban kapott tipp viszont megérne némi utánjárást. Az lenne a kérésem, hogy először ezt próbált átállítani, és írd meg, ha ez orvosolta a problémát. Az AGP aperture size szerepéről ugyanis ellentmondó információk jelentek meg, nem tudni, hogy okozhat-e problémát, rendszerlabilitást a téves aperture választás. A jelenséget még nem sikerült reprodukálni, és meggyőző bizonyíték sincs sem mellette, sem ellene. A legjobb az lenne, ha végeznénk egy nagy, közös felmérést. Akit érdekel az ügy, másszon be a BIOS setupba, és állítsa a rendszermemória méreténél nagyobbra az AGP aperture size-t. Ha ez problémához vezet, küldjön egy mailt a szerkesztőségbe, „AGP aperture nagy: gond” szöveggel. Akiknél nem volt észlelhető változás, azok is jelezzenek vissza, „AGP aperture nagy: OK” szöveggel. Kielemezzük a beérkező válaszokat, és néhány hónap múlva világos statisztikai adatok bizonyíthatják, hogy lehet-e ez a hibás AGP-kezelés oka – ezután pedig nyugodtan alhatunk, bizonyítva, hogy egy kis összefogással milyen hatékonyan megtalálható a válasz ezekre a filozófiai kérdésekre.

K DVD-késégek

Venni fogok egy Pioneer DVD-A04SZ egységet a gépembe, és magam szeretném beszerezni. Ehhez szeretnék segítséget kérni.

1. Egy ATI Rage 128-as videokártyával rendelkezem, erről pedig azt olvastam, hogy támogatja a DVD lejátszást. Eszerint van saját beépített dekódere? Ha igen, hogyan tudom összekötni a kettőt?
2. A gépem hangkártyája egy SoundBlaster Live! Player 1024. Ezt hogyan kapcsolom össze a DVD lejátszóval?
3. Szeretném megtartani a régi CD-met is, ami 24x sebességű. Mi a jobb, ha ezt master vagy slave beállítással kötöm be?

Ben Powell



Elég nehéz elhinni, hogy minden PC-be begyömösöztek egy ilyet. Mindig elcsodálkozom, hogy hogyan csinálhatták...

V 1. Igen, van DVD-dekóder funkció az ATI kártyában, külön összekötés pedig szükséges, mert mindkét egység ugyanazon alaplaphoz csatlakozik. A DVD lejátszószoftver és a grafikus kártya meghajtója fogják elrendezni az adat-továbbítás kérdését, és áramoltatják majd a lemezzől leolvasott információt a dekóder hardver felé.

2. Az egyetlen ok, hogy a DVD-lejátszót összekösd a hangkártyával, az audio CD-k hallgatása. Erre egy kis kábel szolgál, melyet optimális esetben adtak is a meghajtóhoz. Bekötése egyszerű, a DVD-n az IDE kábel mellett van a helye, a hangkártyán pedig csak egy helyre lehet csatlakoztatni. Minden egyéb hang, tehát WAV vagy MP3, továbbá a DVD-filmek hangjai a processzort is igénylik a lejátszáshoz, így nem jutnak közvetlenül a hangkártyára, hanem PCI-buszon keresztül „utaznak”, akárcsak a videó adatai. Ha megtartod a régi CD-ROM-olvasót is, lehet hogy a CD audiót érdemes inkább azon hagyni, zenehallgatásra az is megfelel, két meghajtót ugyanis nem köthetsz rá egy időben a hangkártyára (hacsak az egyik csatlakozás nem digitális, de ezt a CD-ROM-olvasónak támogatnia kell).

3. Általános szabályként elfogadható, hogy az újabb, gyorsabb meghajtó legyen a master, de igazából azon múlik a dolog, hogy melyiket használod majd gyakrabban. Ha a DVD-meghajtót csak arra akarod használni, hogy néhanap megnézz egy filmet, nyugodt lélekkel teheted a slave pozícióba.

K RAM-rendezés

Néhány napja hozzájutottam néhány RAM modulhoz, a következő paraméterekkel:

- 1 x 32Mb PC-66
- 1 x 32 MB PC-100
- 1 x 128 MB PC-100

Ezeket kellene egy AB-LX6-os alaplaphoz felpakolnom, egy PII266-os processzorral, 2xVoodoo2 12Mb videokártyával, egy Fire GL Pro kártyával és 20Gb merevlemezzel rendelkező gépbe. Mi a legjobb RAM konfiguráció?

Dave

V Nem igazán értem, mire gondolsz pontosan konfiguráció alatt, de lássuk. A leggyorsabb működést az eredményezné, ha a 32 Mb PC-66-os RAM-ot be sem tennéd a gépbe. Igaz viszont az is, hogy a PII 266 nem olyan villám, hogy bármit is éreznél a PC-66-os RAM okozta sebességvesztéséből. Másrészt viszont, hacsak nem foglalkozol képszerkesztéssel vagy hasonló tevékenységgel, az extra 32 Mb RAM-ot észre sem fogod venni.

A techno-perverzek nagyon buknak majd erre az olvasóra. Nincs tálcája, csak egy kis rés, amibe úgy „becuppan” a lemez...



K Legendák kora

Lecserélem a teljes gépet egy új rendszerre, és a régi, kiszolgált masinát fiamnak szeretném adni, hogy a házi feladatokat meg tudja írni rajta. Az átadás előtt viszont kicsit felgyorsítanám, ha lehet. A gép egy Packard Bell Legend, hozzávetőlegesen 5 éves, Moggie Minor 50MHz-s chippel. Van valami egyszerű módja az upgrade-nek?

Peter Bradley

V 50 MHz? Biztosan nem vesztél el egy nulla valahol útközben? Eszerint a gép még 486-os, és amikor 5 éve megvetted, már 5 éve elavult. Le lehetne cserélni a processzort egy 133 MHz-es Cyrix 586-osra, de nem lenne túl sok értelme: a teljesítmény a látványos nulláról csupán a nevésegesen gyengéig mozdulna a mutatóny hatására. Érdemes lenne inkább jelen állapotában megtartani, és akkor 10-15 év múlva, pipázgatva lehetne nosztalgiázni a gyerekekkel: „5000 GHz? Hah, micsoda luxus... Mikor én ekkora voltam, csak egy 50 MHz-es chip jutott, és még szerencsésnek mondhattam magam...”

K Optimista optimalizálás

1. A merevlemezem 4 meghajtóra van particionálva. Ezt azért csináltam, mert úgy hallottam, hogy a 6GB feletti partíciók teljesítménye alacsony.

csony. Igaz ez? Ez a sok partíció már teljesen az agyamra megy. Sokkal jobb lenne egy 17GB-s C: meghajtó.

2. Van annak értelme, hogy egy kisebb, de gyors merevlemez (mondjuk 2GB) veszek külön a rendszernek és legfontosabb programoknak, és nagyobb, 17GB-s második merevlemez tartok fenn az adatoknak és játékoknak?

3. Ha a processzor beépítéséhez használnom kellett egy socket370-Slot 1 átalakítót, nem veszít a teljesítményéből a nagyobb áthidalandó kapcsolati távolság miatt?

Dave Thompson

V 1. A Win98 (és a Win95 OSR2) FAT32 fájlrendszert használ, amely teljesen érzéketlen a partíciómérettel kapcsolatban, tehát bátran összerakhatod egybe az összes eddigi partíciót. Az eredeti Win95-ben a nagy partíciók valóban nem helytakarékosak a nagy clusterméret miatt, de a FAT16 ügyis csak 2 Gb-os vagy ennél kisebb partíciók kezelésére képes.

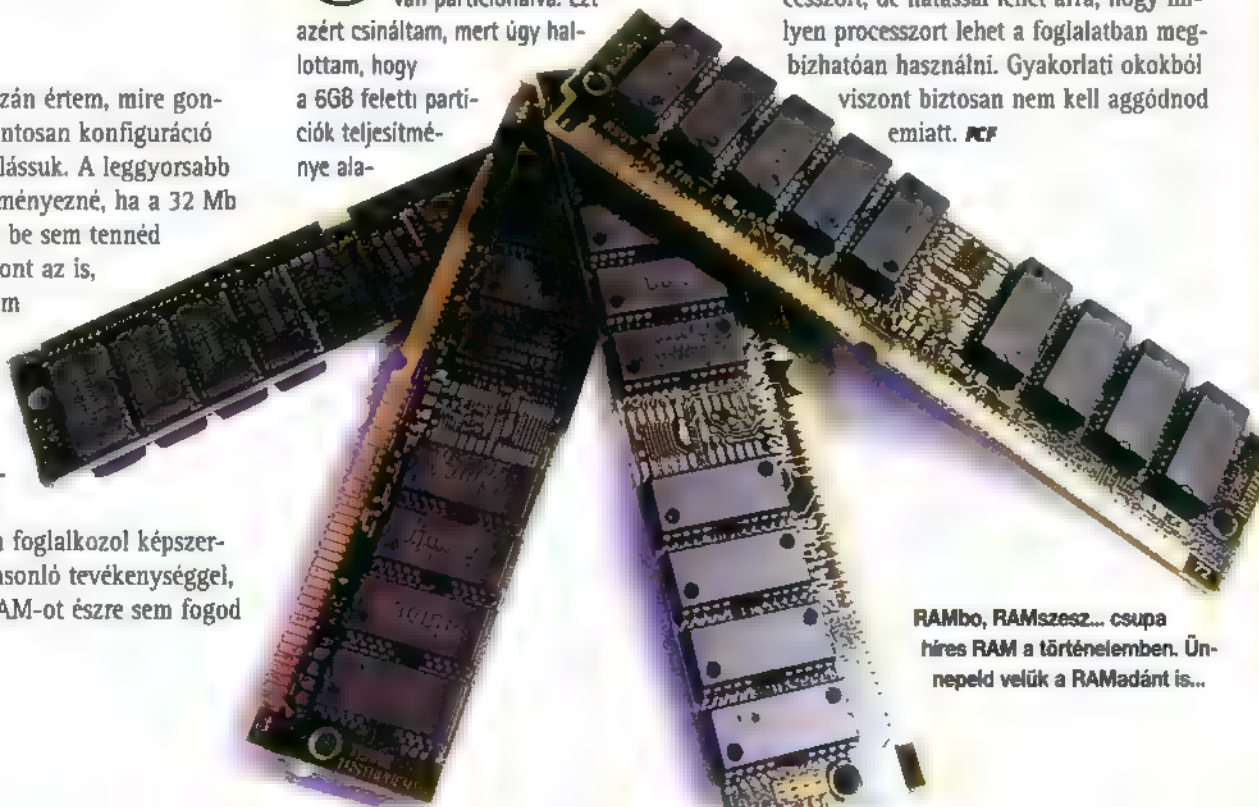
2. Nem nagyon van értelme, mert az időközben megjelent merevlemezek nemcsak nagyobbak, gyorsabbak is a régieknél.

3. Ez indirekt



Napjaink merevlemezei már fejfájdtó sebességgel forgatják azt a lemezt. Tényleg.

módon igaz lehet, mert a nagyobb átviteli távolság miatt egy kevéssel több hő termelődik, és talán valamivel nagyobb a zaj aránya is. Ez nem lassítja le a processzort, de hatással lehet arra, hogy milyen processzort lehet a foglalatban megbízhatóan használni. Gyakorlati okokból viszont biztosan nem kell aggódnod emiatt. PCF



RAMbo, RAMszesz... csupa híres RAM a történelemben. Ünnepeid velük a RAMadánt is...

Cyberbeetések

E-mail álhírek

<http://diamond-back.com/emailhoaxes.html>

Ez egy nagyobb „Átverések és Hazugságok” oldalrendszer egyik része, maga a szekció a net legnagyobb álhíreit és átveréseit gyűjti csokorba. Vannak itt babonák, ostoba pletykák és ellenőrzés alól kikerült, nagyra dagadt átvágások. Természetesen minden hamis, és mikor az ember belegondol, hogy egy-egy iszonyatosan átlátszó marhaság milyen vihart kavart (vagy kavart még most is), bizony bele lehet pirulni az emberi hülyeségbe. Az egyik netes történet például olyan régi, hogy még az e-mail megjelenése előtti időkből származik. Mint ahogy az oldalon többször is megállapításra kerül, soha nincs teljesen ártalmatlan pletyka vagy beugratás.

Vírusveszély

www.cwrl.utexas.edu/~roberts/gullibility.html

Ez a meglehetősen humoros írás jól sikerült görbe tükröt tart mindazok elé, akik hajlamosak mindent betűről betűre elhinni, ha az információ e-mailben érkezik. Akárcsak a nyomtatott sajtó, az e-mail is hamis hírhetséget biztosíthat egészen vad dolgoknak is – a különbség csak annyi, hogy egy e-mail két perc alatt összedobható bárki, és mire eljön a munkaidő vége, az elküldött zagyaság kétszer megkerülte a Földet. Az oldal szövege mögött meghúzódó komoly mondanivaló csupán annyi, hogy csak magunkat okolhatjuk, ha bedőlünk mindenféle vírus-álhíreknek, egy csepp gondolkodással ki lehet szűrni minden hamis riasztást. Minden ilyen üzenet továbbküldése előtt győződjünk meg annak igazságtartalmáról (ha van ilyen), megbízható források felkeresésével.

Hogyan azonosítsuk a hamis e-mailes vírusriasztást

<http://www.av.ibm.com/InsideTheLab/Bookshelf/WhitePapers/Wells/HOWTOSPOT/howtospot.html>

Egy lépéssel továbblépve az előző oldalon olvasottaktól, ez az oldal anatómiai precizitással boncolja izekre az utóbbi évek legsikeresebb hamis vírusriasztásait. Ezenfelül bemutat több közös jellemzőt is, mely mindegyikre igaz volt, s melyek segítségével a közeljövő hasonló tréfáit is könnyebben azonosíthatjuk, még akkor is, ha magunk járatlanok vagyunk a számítástechnikai szakszargon és a vírusok világában. Az egyik árulkodó jel például A SOK NAGYBETŰS SZÓ, a másik igen jellemző jegy a rengeteg felkiáltójel!!!!

Bár a nagy ál-vírushírek szövege egy keveset minden verzióban módosul, ezek a közös jellemzők mindenhol előfordultak. Vannak persze egyéb kulcskifejezések is, például a „küldd tovább minden ismerősnek azonnal” – ha tehát ilyennel találkozol a levél tárgysorában, töröld le AZONNAL!!! Most pedig küldd el ezt a figyelmeztető információt minden ismerősödnek, a lehető legrövidebb időn belül...

NYELVOKTATÓ

ManóAngol1, ManóNémet1

- 15 téma 75 párbeszédes történetben feldolgozva
- angol/német anyanyelvű gyerekekkel felvett hanganyag
- a történetek angol/német és magyar nyelvű szövege
- összesen 375 feladat
- mikrofonos hangfelvételi lehetőség
- 15 animációs, hangos-képes szótároltal
- angol/német-magyar és magyar-angol/német hangos szótár 500 szóval

programok

ManóAngol2, ManóNémet2

- Egy vidám nyári táborozás 30 fejezetben
- angol/német anyanyelvű gyerekekkel felvett hanganyag
- a történetek angol/német és magyar nyelvű szövege
- 300 feladat
- mikrofonos szerepjátszási lehetőség
- interaktív képes és animációs szótár
- angol/német-magyar és magyar-angol/német hangos szótár



Profi-Média

A MINŐSÉGI OKTATÓPROGRAMOK GYÁRTÓJA

6500 Baja, Déri Frigyes sétány 4. • Telefon: 79/523-340, Fax: 79/523-340
www.profi-media.com • pmed@profi-media.com

GYEREKEKNEK

pcformat.hu

Egyre melegebb van, és a lányok egyre lengőbbek. Ha már nagyon izzadsz, húzd össze a függönyt, kapcsold le a villanyt, és engedd, hogy a pcformat.hu lámpása mutassa az utat a weben.

Net hírek

Online játékok

Pénzügyeink

Lézenső

Tudtad, hogy...

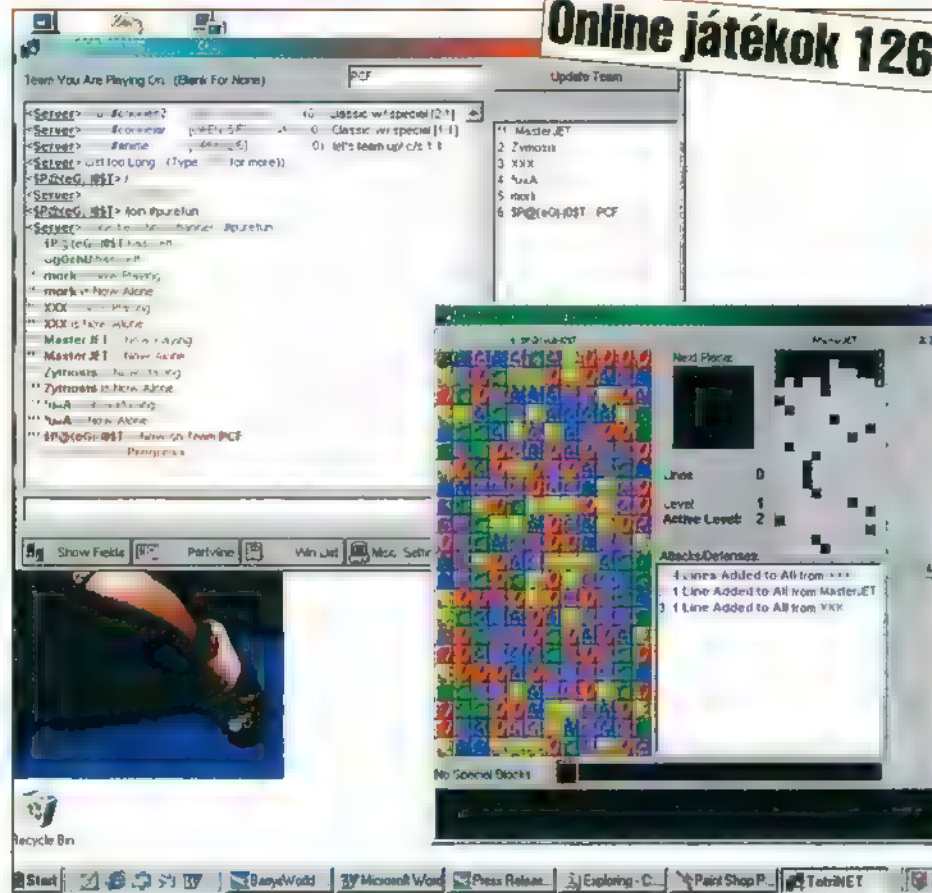
Háló Világ

Bevezető

Mi lenne veled a *PC Format* nélkül? Ha valamit megtanított nekünk az ILOVEYOU vírus, akkor az az, hogy milyen keveset tud az átlagos újságíró az internetről. Olyan érzésünk támadt a fő médiákban megjelenő sztorit figyelve, mintha a kedvenc nightklubunkban összetalálkoztunk volna a mamánkkal: egy kicsit kényelmetlen, de inkább nevetséges dolog. Jól ismert, hogy az uborkaszezon alatt a hírhedt „vírus” szó hallatán a bulvárlapok majd kiugranak a bőrből, és rögtön megkongatják a vészharangokat. Volt, aki szerint a féreg „megszerezheti a privát bankadataidat”, míg mások „Bill Gates elleni támadásnak” vélték. A kegyelemdőfést a *The Times* adta meg, biztosítva olvasóit, hogy az ILOVEYOU vírus nem érinti a „Lycos operációs rendszer” felhasználóit. Hah! A sajtó a technológiai részvények krachjával kapcsolatban is szenzációhajász volt. Mintha a papírok szétpukkanó véres légbuborékként mézarszéket csináltak volna a NASDAQ-ból, az index legnagyobb egy napon belüli esését okozva. Arról a bezzeg nem szóltak, hogy másnap a parketten az eddigi legmagasabb növekedést könyvelhették el. Micso-da kontárok.

Más. Ebben a hónapban a *PC Format* nagyon kitett magáért. Elmondjuk, hogyan választhatod ki nyári úticéld a neten keresztül, illetve miképpen szerezheted meg azokat az MP3-fájlokat, amikre szükséged van, hogy átsejtsenek ezeken a füledt hónapokon. Felfedjük az online bankok előnyeit, hogy ne kelljen többet sorban állnod. Kitanulhatod a *Tetris* minden csínját-bínját, s bemutatunk néhány nagyon dühös állatot. Jó szórakozást!

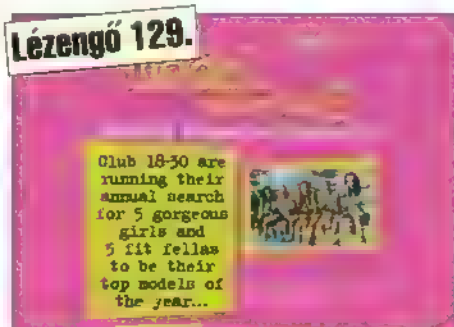
Online játékok 126.



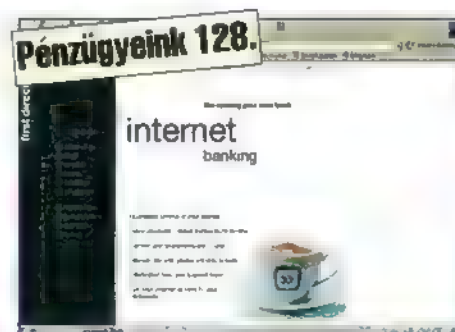
Csak böngészünk, és böngészünk, és böngészünk...



Lézenső 129.



Pénzügyeink 128.



Háló Világ 132.



Tudtad, hogy... 130.



ÖTÖS FUGAT

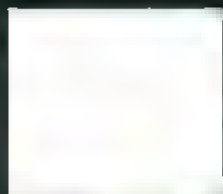
WEBCSEMEGÉK

Mindenkinek az elektronikus ércén minden sarkából.



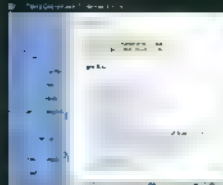
Online U2 koncert

Június 8-tól már élvezhetjük a U2 Mexikóvárosban adott másfél órás Popmart koncertjét a Burst média-szoftver segítségével. u2.burst.com



Üres weboldal

Létezik a nyugalom egy oldala a web-villódzó reklámcsikjai, telezsúfolt szövegei és hiperaktív Shockwave animációi között. Élvezd a zavartalan úrt: www.emptywebsite.com



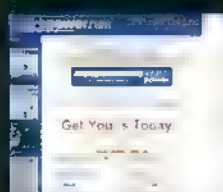
Halálra ítélték

A texasi hatóságok weblapján a halálra ítélt rabokról és a kivégzettekről találhatunk dokumentumokat. www.tdcj.state.tx.us/statistics/stats-home.htm



Saját WAP

Próbáld meg felépíteni a saját WAP oldalad, anélkül hogy az újkeletű WAP kódok között kellene túlkönnöd. www.wapdrive.net



SearchPOWER

Ha gondot okoz valamilyen megtalálni az interneten, íme, több mint 16 000 keresőmotor több mint 300 nyelven: www.searchpower.com

Net hírek

A törvény ellenében!

Kemény jogi lépésekkel fenyegetőzik a letölthető zenei fájlok miatt fel-dühödött zeneipar, az idő kerekét azonban senki nem forgathatja vissza.

TAVALY AZ MP3 OKOZTA A LEGKÉNYELMETLE-nebb pillanatokat a zeneipar számára. Ebben az évben egy oly ártalmatlanul hangzó névvel megáldott szoftver, mint a Napster masszív alapokon nyugvó népszerűsége borzolja a nagy zenei mogulok kedélyeit.

És nemcsak az öltönyös pojják féltik év végi kimutatásaikat a Napster végzetes hatásától. Az olyan nagy nevek, mint a heavy metal négyes Metallica és a rapmester Dr Dre is jogi eljárást kezdeményezett a Napster Inc. ellen.

Miért aggódik mindenki annyira a Napster miatt? Talán mert ez az apró kis program (csu-pán 500 Kb) lehetővé teszi, hogy a felhasználók közvetlenül érjék el az MP3-fájlok millióit ahelyett, hogy a netet kellene értük túrni.

Nem meglepő, hogy ezek között sok-sok illegális MP3-fájl található, amelyeket hagyományos audio CD-kről tettek fel. Írd be bármilyen elképzelhető előadó nevét a Napster keresőablakába, és a képernyő megtelik azokkal a találatokkal, ahonnan letöltheted őket.

Szélmalomharc

Alighogy maga az MP3 felvetette a zeneipar forradalmi átalakulásának lehetőségét, a Napster máris egy következő stádiumba vitte át a letölthető zene fogalmát azzal, hogy az MP3-fájlokat helyileg könnyen meghatározhatóvá tette, és így egyben sokkal szélesebb közönség számára vált elérhetővé. A program annyira népszerű, hogy néhány amerikai egyetem kény-

telen volt betiltani a diákjai számára a Napster használatát, mivel a hálózatuk nem bírta el a rengeteg letöltést.

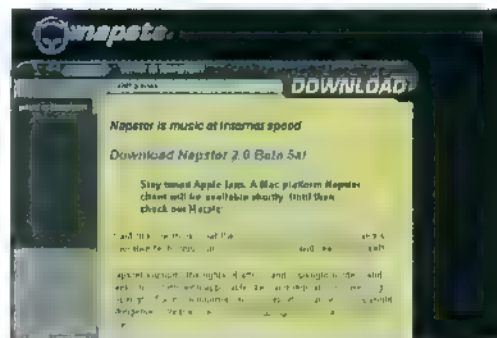
Sok zenekar csak most kapja föl a fejét a Napster-rel kapcsolatban, azt fontolgatván, vajon csatlakozzon-e a Metallica és Dr Dre jogi akciójához. Mégis nagyon nehéz a bandáknak közbeavatkozni. Egyikük sem szeretné, hogy a munkáik ingyen terjedjenek, azonban azzal, hogy a Napster ellen sorakoznak fel, a lázadó fiatalok ezen állítólagos képviselői szövetkezni készülnek a kapitalizmus és a mohóság bátyáival, a dollármilliárdos zenei társaságokkal.

Árral szemben

Az Államokban szupersztárnak számító rap-metal csapat, a Limp Bizkit éppen az ellenkező irányba indult, és megegyeztek, hogy a Napster szponzorálja a turnéjukat, ráadásul minden kon-



Dr Dre, a rap-mágus a Napstert pereli, miközben őt magát George Lucas fogta perbe a THX hangszabvány ellopása miatt.



A Napster aprócska méretéhez képest hatalmas felzúdulást okozott a világhálón.

cert ingyenes lesz. Ezelőtt Alanis Morissette turnéját támogatta az mp3.com, ami óriási szerepet játszott abban, hogy az MP3 a köztudatba kerüljön, és légtelosultságot kapjon ez a digitális formátum. A Limp Bizkit talán nemcsak azt ismerte fel, hogy a letölthető zene jelenti az elkerülhetetlen jövőt a lemezek és dalok terjesztésére, hanem azt is, hogy hiábavaló dolog a zene neten keresztüli terjedése ellen küzdeni.

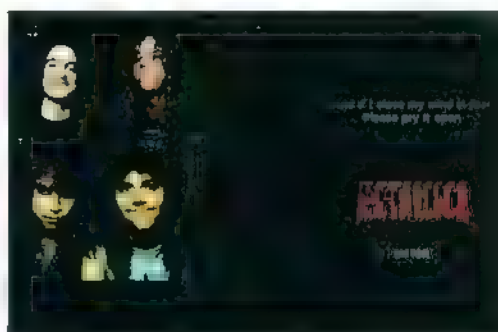
Megállíthatatlanul

A bíróság akár bűnösnek találja a Napstert, akár nem (az mp3.comról már nem is szólva, amely ellen szintén függőben van néhány eljárás), a letölthető zene ötlete nem fog eltűnni. Az ott-honi magnófelvételek készítéséhez hasonlóan, az embereket nem érdekli, milyen ítéletet hoz a bíróság.

A vita kétségtelenül folytatódik, s a zeneipar a folyamatos ellenséges reakciók helyett minél hamarabb felismeri a világhálóban rejlő lehetőségeket, annál korábban megszületik a megfelelő megoldás.

Eközben a Limp Bizkit hasznat húz a nagy kavargásból, és a Napster ellenére (vagy éppen miatta) a lemezeladásai biztosan ívelnek felfelé.

www.napster.com
www.mp3.com
www.dre2001.com
www.metallica.com
www.limpbizkit.com



Nem sokan gondolták volna, hogy pont a Metallica fog az elsők közt perbe indulni a Napster ellen.

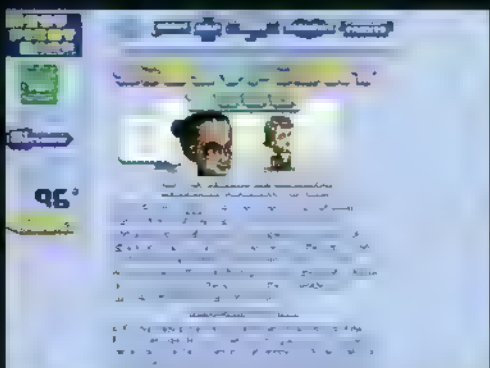
Játszóterei hadviselés

Felejtsd el a Quake 3-at és az Unreal Tournament-et. Ha egy kis dögös és izgalmas multiplayer akcióra éhezelsz, itt van a Sissyfight 2000.

A leghalálosabb arénában, az iskolás lányok játszóterén kell versengened. Játékos-társaid önbecsülését karmolászással, copphú-zogatással és könyörtelen kínzással kell le-rombolni. Egyszerre hat játékos kapcsolódhat be a marakodásba, hogy olyan rosszul-dulatúan viselkedjenek, mint azok a szeret-nivaló, felfújott hajú szőkék, akikkel az amerikai tinédzserfilmekben találkozhatunk.

A győzelemhez vezető legjobb stratégia, ha bandába verődünk más lányokkal, de vigyázz, nehogy idejekorán felfedezzék, mekkora lámer vagy. A Sissyfight harcme-zejére csak akkor lépj be, ha teljes erőből tudsz koncentrálni, és kész vagy a legna-gyobb éleselméjségre tanúbizonyságot tenni. Itt nem szabadhatsz el a railgunért, ha seorol a hurok, csak a szavak lövhetnek ki a pációl.

Pontokat kell gyűjtenünk az iskolau-dvarokon, s mint minden remek játékban, a harc előtt testre szabhatod a saját külsőd. Ha elég sok ellenfelet alázol porig, és megfe-lelő számú pontot szedsz össze, akkor belép-hetsz a szent Top 100 klubba. www.sissyfight.com



A kivédhetetlen hajhúzás+csípés+pofon kombi-nációt csak egy pillanatra tart megtanulni, de egy életen keresztül tökéletesíthető.

Tinédzser tanácsadók

Tinédzserek kifinomult tehetsége segíti Bill Gatest, hogy a fiatalságon tartsa a szemét és ki-
puhatolja az információs kor jövőjét.

MÁRA KÖZHellyé vált, hogy szakemberhiány van az informatika terén, s olyan rendkívül tehetséges tizenévesek garmadája vár arra, hogy rászabaduljon az IT-világra, akik már az anyatejjel együtt szívták magukba a biteket.

Mégis elég nehéz lenne a 17 és 19 éves Michael Furdyk illetve Jennifer Corriero állását betölteni. Ők a Microsoft részére végeznek tanácsadást arról, hogy mitől indulnak be a tinédzserek, ha a szakmáról esik szó.

Régi közmondás az IT berkekben, hogy a fiatal titánokra kell figyelni, ha tudni szeretnéd, mit tartogat a jövő. A legtöbb huszonéves internetező még halványan emlékszik a világháló nélküli életre, azonban a mai tinédzserek már vele együtt nőnek fel és teljesen természetesnek veszik.

Persze Furdyk és Corriero nem csupán öregedő tinédzserek, akiket Bill Gates és kollegái felszedtek Redmond utcáin. Furdyk már megalapította, felépítette és eladta a My Desktop.com nevű webcéget, miután társult egy ausztráliai barátjával, akivel a való életben soha nem találkozott. Miközben pedig a Windows-óriásnál konzultánsi tevékenységet folytat, a BuyBuddy.com céget fejleszti.

A munkakörük természetesen azt jelenti, hogy ő és Corriero zsiros kis csekket kapnak, és nem holmi aprópénzt.

A nagyfőnök kétségtelenül túl messze mászkál a fiatal duótól, és a személyes találkozók helyett szívesebben szervezik a megbeszéléseiket valós idejű chatprogramokon keresztül. Ezzel a módszerrel – érvelnek ők – minden rögzítésre kerül, így jobban odafigyelnek, és a teljes párbeszédet visszajátszhatják anélkül, hogy bárkinek jegyzetelni kellene.

Ha tehát valakinek van valami nagyszerű ötlete, legjobb lesz, ha azonnal elkezd építeni a weboldalát. Ki tudja, talán egy nap te is kapsz egy e-mailt Billtől.

www.microsoft.com

www.mydesktop.com

www.buybuddy.com



Megerősítetlen tervek szerint a MyDesktop.comot a MyRuler.com és a MyPencilcase.com követi.

Internetes Oscar-díj kiosztás

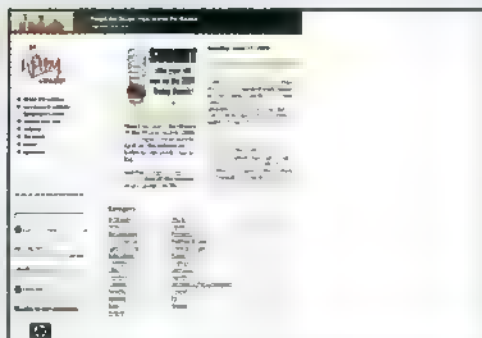
Májusban San Franciscóban kiosztották a világháló legjobb oldalainak járó Webby-díjakat, melyet a Nemzetközi Digitális Művészeti és Tudományos Akadémia (IADAS) alapított. A jelöltek huszonhét kategóriában két-két díjat nyerhettek. Egyet a zsűri döntése, egyet pedig a százharmincezer szörföző szavazatai alapján. A díjkiosztás rangját emelte, hogy beszállt a támogatók közé a San Francisco-i Kortárs Művészetek Múzeuma (SFMOMA), amely internetes művészeknek járó különdíjat hozott létre, és ezt ötvenezer dolláros díjjal és külön kiállítással nyomatékosította.

A kategóriákkal igyekeztek átfogni az internetes tevékenység lehető legszélesebb területét a tudománytól kezdve a humoron át a kiber-közösségig. Az előzetes elbírálás alapján minden kategóriában öt jelölt volt. Néhány igazán sikeres oldal több kategóriában is nyert. Ilyen volt például az Atomfilm (www.atomfilm.com), amely a „film” és a „szélessáv” kategóriában is besöpört egy-egy díjat. De nem panaszkodhat a Slashdot (www.slashdot.com) gurumagazin sem, hiszen a „közösségi” oldalak és a „nyomatott és internetes újság” kategóriák győzteseinek kihirdetésekor is felmehettek a színpadra, ahol egyébként az idő rövidsége miatt mindenki csak öt szóban mondhatott köszönetet.

Az SFMOMA különdíját az Entropy8Zuper! (entropy8zuper.org) weboldal alkotói Laurie Andersontól vehették át a zsúfolásig megtelt Masonic Auditoriumban.

A nyertesek között előfordultak a web régi nagyörögjei, mint például az Amazon könyvtárház vagy a CNN híroldala, de néhányan csak az utóbbi évben robbantak be a köztudatba és váltak mindenki által ismertté – ilyen volt például a Napster, a Google vagy a szélsőséges The Stile Project.

A díjjal az oldalak alkotói és működtetői igyekeznek kitűnni a weblapok millióságból, ezzel együtt segítve a felhasználókat eligazodni, illetve meghatározva a fejlődés irányvonalát.



A Webby 2000 hivatalos honlapjáról megnézhetjük az összes nyertes remekművét. Kitűnő szórakozás!



Gazdagok és szépek kedvencei

Név: Judge Jules
Kor: 32
Foglalkozás: DJ és műsorvezető
Vagyoni: Akad
Népszerűség: Megjórja

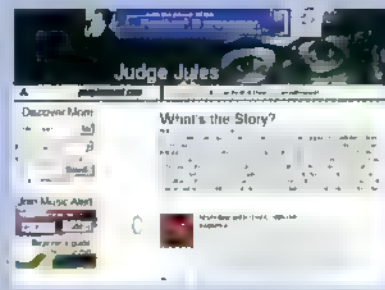


Judge Jules oldala: Megpróbálom folyamatosan frissíteni, és olyan újdonságokkal érdekesé tenni, amelyek a turnéimról és a fellépéseimről szólnak. A tervek szerint teszünk fel élő közvetítéseket, és letölthető dalokat is.

www.judgejules.net

Peoplesound.com: Azért szeretem ezt az oldalt, mert új tehetségeket vonultat fel. Műfajok szerint közli a slágerlistákat, a dalokat meg is hallgathatjuk. Tölem is közöl a honlap havonta néhány kritikát a producerek következő generációjának számára.

www.peoplesound.com

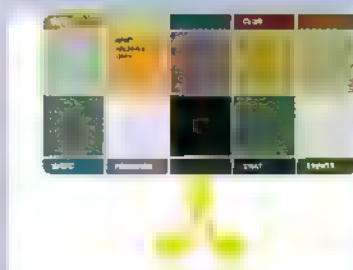


Gatecrasher: Ez a három legkedveltebb klubom egyikének oldala. Én is rendszeresen játszom itt éjszakánként, és minden percét élvezem az itteni produkcióknak. Van a honlapon egy fantasztikus flash animáció, és néhány pompás videó a klub életéről.

www.gatecrasher.co.uk

Ministry of Sound: Ezt az oldalt érdemes meglátogatni, mivel mindenki találhat magának valami érdekes dolgot a zenével kapcsolatban. Az ilyen oldalak csevegőszobáiban sokszor rendkívül érdekes dolgokról társaloghatunk.

www.ministryofsound.com

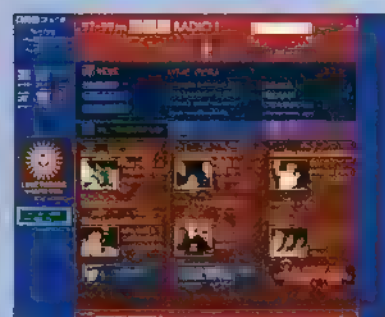


Cream: Sokat járok a liverpooli Creambe, a honlapjuk pedig nagyszerű. A klub igazán eleget tesz a hírnevének. Böngészés közben lejátszhatok néhány jó dalt, s különösen élvezetes a rendezvényekről szóló rész, illetve a csevegőszoba.

www.cream.co.uk

Radio 1: A Radio 1 honlapja mindenfajta zenét és rendezvényt közléstesz. Játékokat rendeznek, ahol jegyeket lehet nyerni a különböző hazai és külföldi klubokba és koncertekre, és a vizsgákon is segítenek átmenni – ahogy gyakran hallom, amikor koncertekre megyek.

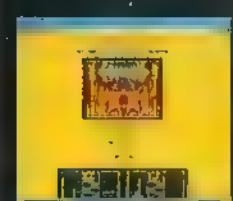
www.bbc.co.uk/radio1



ÖTÖS FOGAT

WEBCSEMEGÉK

Nem mindenki érheti utol a mestert. Nézd meg az aspiránsokat.



Columnas

A Sega első dobása a puzzle játékok terén nem volt rossz, de nyomába sem érte az orosz mestereket. <http://www.playersc.com/columnas.htm>



Sega Swirl

Lehet, hogy zavaros játék, de annyira zavaros, hogy nem sikerült pontosan megismerni a szabályokat. <http://www.sega-swirl.com>



Puzzle Beasts

Nincs jobb dolog, mint színes buborékokat szét durrogatni? Akkor menj bele a középhe. <http://www.agetec-europe.com/games.htm>



Lemmings

Ezek a kis zöld semmirekellők a puzzle játékok talán legnépszerűbb résztvevői. Tényleg nagyon utáljuk őket. <http://www.dcinovych.com/lemmings>



Indiana Jones

Desktop Kalandját Indy bebizonyítja, hogy ő csak egy kellemtelenkedő alak, aki nem tud az ostorával ártóan csatározni. <http://www.lly3.com/indy>

Online játékok

Ne törődj a torlaszokkal!

A PCF az új fejlesztéseket mindig figyelemmel kíséri, és most a Tetris körül terítékre. Várj csak, mikor is találták ki ezt a játékot...

KI GONDOLTA VOLNA, HOGY EGY RAKÁS TÉGLATEST egymásra illesztgetése minden idők legjobb kirakós játéka alapjait teszi le, ám mégis ez történt. A Tetris először a nyolcbites komputerok, Kádár János és az Edda Művek idejében vetette rá magát a gyanútlan közönségre, s mindhárom elhomályosította egy bizonyos mértékig.

Az Edda előző évi lemezeinek dalai nem nagyon ostromolták a slágerlistákat 1987-nek ebben a részében. Kádár János késői szocializmusában már érezni lehetett a változás szelét. A nyolcbites gépeket pedig hamarosan lemosta az ST és Amiga komputerok nyomása, amelyeket természetesen később a PC fölényes ereje söpört el.

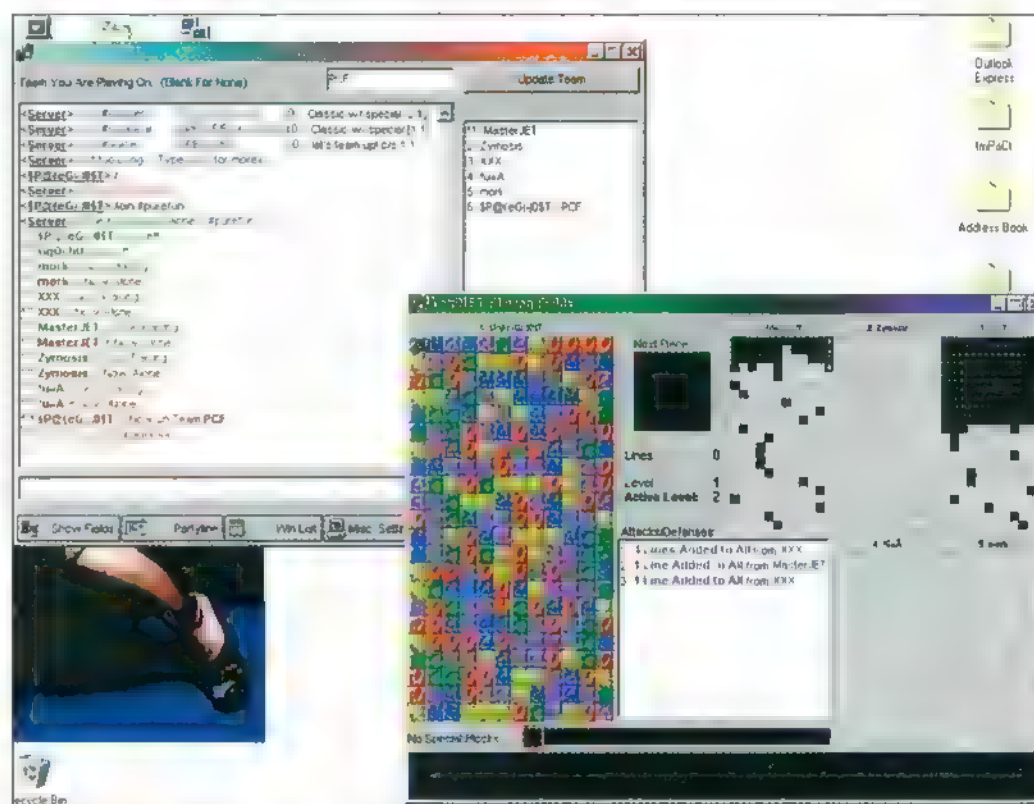
Egyetlen nyolcbites gép élte túl az idő próbáját nagyszerű játékaival, s ez a Gameboy

A játék 40 millió példányban kelt el világszerte, de a Tetris alkotója szinte semmit nem kapott.

volt. E kis kézi csoda számára a Tetris nem az induláskor jelent meg, ám arra gyanakszunk, hogy nélküle a Lynx (www.telegames.com/lynx.htm), a GameGear és a Game.com játékokhoz hasonló sorsa lett volna. Ám a jelenlegi helyzet szerint a Tetris-nek köszönhetően nem tűnt el, és még mindig állja a sarat ez a népszerű hordozható masina.

Nyugatra jutni

Mi olyan gyönyörű ebben a játékban? Eddig több mint 40 millió példányban kelt el világszerte, ami megdöbbentő mennyiség bármelyik



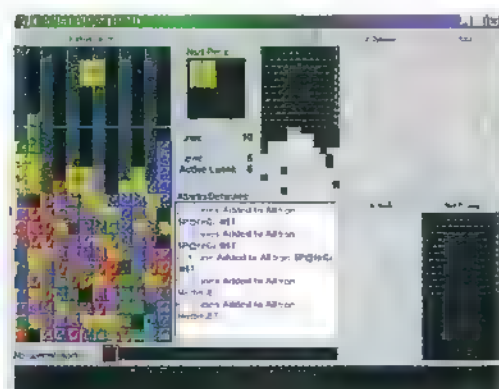
A Tetriset minden játékához van egy IRC típusú csevegőszoba, az ún. Partyline. Itt szidhatod a többieket.

játék számára. Az alkotó, Alekszej Pajitnov azonban szinte semmit nem látott a jogdíjakból. Az összes bevétel, ami vitathatatlanul neki járt volna, egyenesen a szovjet Kereskedelmi Minisztériumhoz, illetve a munkahelyére, a Moszkvai Tudományos Akadémiához vándorolt. „Azt mondtam, nem probléma, ha nem tudtok pénzt adni. Csak segítsetek nyugatra eljuttatni ezt a játékot. Ők pedig segítettek” – meséli Pajitnov. A teljes Tetris történetet a www.tetris.com weblapon részletezik, s emellett bemutatják még a piacon kapható lezármazottak minden változatát.

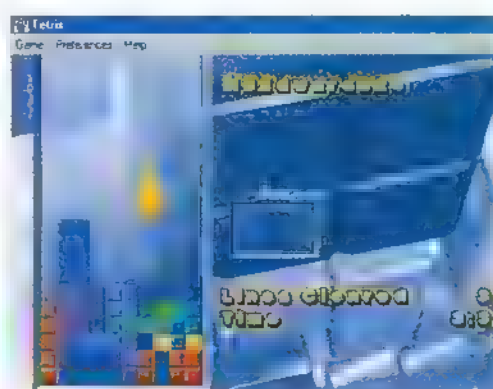
Az igazság az, hogy majdnem mindegyikük elfuserálja valahogy az eredeti, hihetetlenül egyszerű szabályokat. A csak Amerikában ki-

adott The Next Tetris például színeket ad a játékhöz. Néhány pedig teljesen elvont jellegzetességekkel ruházta fel azt. Emlékszel a Welltris, a Bowltris, a Cubetrix és a többi szörnyű shareware klónokra? Minket az eredeti érdekel. És ha nemcsak egyedül szeretnénk játszani?

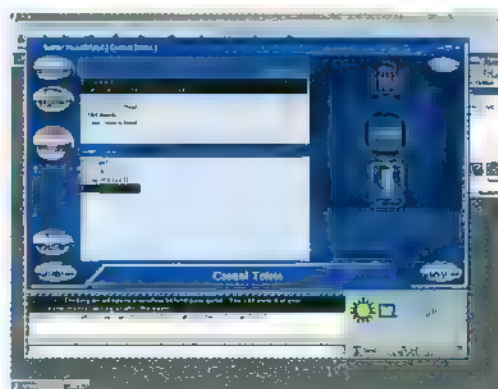
Ha a többjátékos Tetris-t szeretnéd élvezni, akkor különös módon az AOL-hoz érdemes fordulni (www.aol.co.uk). A szolgáltató egy fantasztikus játékot biztosít felhasználóinak, amit Tetris Head-2-Head néven ismernek. Az alapfelállásban az egyik játékos által egyszerre lebontott két vagy több sor az ellenfél pályáján jelenik meg, eszeveszett küzdelmet serkentve. Őszintén mondhatjuk, hogy ez egy kiváló kétjátékos mérkőzés, de semmi újat



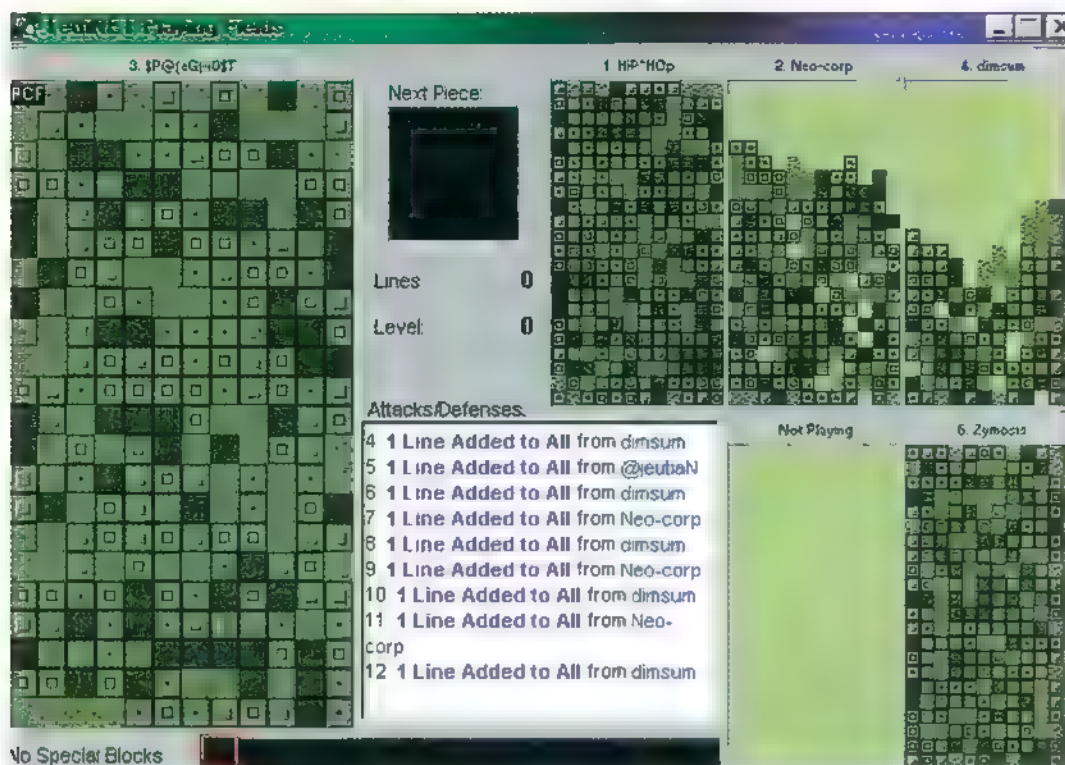
A játékban egyszerre maximum hat játékos vehet részt. Öröletes csata bontakozhat ki, ha a saját súlycsoportoddal versenyzel.



Az AOL Tetris Head-2-Head játéka rengeteg játékost vonz a mai napig. Ez jól mutatja a játék örökké tartó népszerűségét.



Válassz játékos, vagy állíts saját magad elé valamilyen kihívást. A Tetris Head-2-Head szabad kezet ad az új játék létrehozása során.



A Tetrinet-hez felrakhatunk egy nagyon jó Gameboy skint. Olyan érzés, mintha egy buszon játszanál 1989-ben az iskolába menet, azon elmélkedve, hogy a kémia házi feladatát nem csináltad meg.

vagy különlegeset nem jelent.

Többjátékos nyomulás

Felejtse el a lélekölő, esztelen kétjátékos meccseket. Mi öt másik ravasz ellenfél ellen akarunk Tetris-t játszani. Fokozatokat akarunk, amelyek csak opcionálisak, de olyan logikai játékká teszik a versenyt, ami az adrenalin szintet úgy megemeli, mint egy Quake multiplayer.

A kutatást kezdje a start.at/tetrinet helyen, amely remekül bemutatja a játékok királyát. Innen letöltheti a játékot is. Az oldal közöl egy rendszeresen frissített listát a szerverekről, ha még nem ismerné a legjobb „tetriszező” helyeket.

Kezdetben vedd az irányt az olyan szerverek felé, mint a prbble.com, terranigma.org és tetrinet.org. Ezek tömve vannak ügyes játékosokkal, akik profiknak vallják magukat. Tudásd velük, hogy kezdő vagy és akkor hagynak egy kis esélyt, de ha rendes játékot játszotok, nem sok

reményed marad. Hamar megtanulod, hogy a gyorsaság és a pontosság a legfontosabb erény a Tetrinet-játékos számára, s hosszú órákat kell gyakorolni, hogy a jobbak közé kerüljünk.

Nagy választék

További rendszeresen frissített szerverekért el kell látogatnod valamelyik IRC csatornára. Lépj be a #tetrinet csatornába bármelyik nagyobb szerveren és rengeteg játékoskal találkozhat, akik mindnyájan a saját szervereiket reklámozzák. Válassz ki egyet, kezdj el játszani és meglesz, teljesen belemerülsz.

A Tetrinet szabadon testre szabható. Könnyedén megváltoztathatod a kinézetét és a hanghatásait is. Hatalmas választékot találhatsz a www.tetrinet.org weboldalon. Nekünk a Gameboy skinek tetszenek, mert velük úgy érezheted magad, mintha a buszon játszanál.

Tetszik a játék? Találkozzunk a tetrinet.org #pcformat csatornában. Várunk rád. PCF

Tetrinet – külön szabályok

A Tetrinet közben sok betűvel jelzett négyzettel találkozhat: mindegyiknek más-más hatása van. Néhány közülük jó (fordítsd a magad javára), míg a többi határozottan kellemetlen hatást fejt ki, és a leggyűlöltebb ellenfeleidhez kell eljuttatni. Nézzük csak.



Sortörölés

Jó – Kitörli a legalsó sort. Hasznos az ellenfelek speciális kockáinak visszautasításakor is.



Véletlen törlés

Rossz – Véletlenszerűen kitöröl 10 kockát. Rendszeresen összezavarhatja az ellenfél sorait.



Atombomba

Jó – Teljesen eltakarít mindent a játémezőből. Olyan mintha újra a starttól kezdenéd.



Gravitáció

Jó – Minden kocka leesik az üres helyekre, gyakran láncreakciót vált ki és új sorokat hoz létre.



Rengés

Rossz – Véletlenszerűen eltolja a sorokat jobbra-balra. Nagyon hatékony, ha többet használunk egyszerre.



Bomba

Rossz – Nagyon gyilkos. Véletlenszerűen szétszór maga körül minden kockát az ellenfél játémezőjén.



Rablás

Rossz – Minden speciális kockát megszerez. Hasznos, ha az ellenfél éppen egy „n”-t kapna.



Csere

Jó – Teljesen összezavarja a játémezőt, aztán felcseréli egy másik játékoséval, annak nem kis bosszúságára.



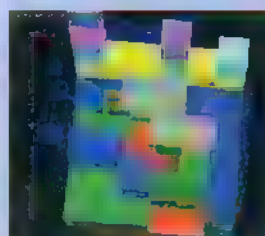
Hozzáadás

Rossz – A játémező alsó részéhez hozzáad egy véletlenszerű sort. Használjunk többet egyszerre.

További tippek és taktikák találhatók a www.gx.com/strategies/tetrinet weboldalon.

Tetris-klónok

Ebben a hónapban a Tetrinetre koncentráltunk, de nem mondhatnánk, hogy nincs több olyan klón, amelyek a végtelen Tetris-éhségedet hivatottak csillapítani.



3d Blocks

<http://www.xdsoft.com/3dblocks/>

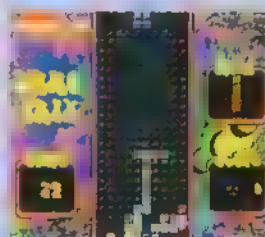
Tetris valódi 3D-ben. Könnyen konfigurálható, rengeteg különböző játéktípussal. Gyalázatosan bonyolult, de az is lehet, hogy csak mi vagyunk túl buták hozzá.



Tuberoïd

<http://jaibosoft.8m.com/>

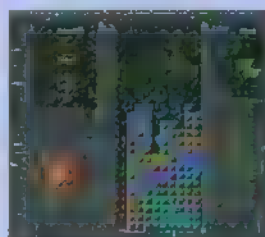
A Pipe Dream és a Tetris keresztezése. Dühítő, és egyben addiktív. Számos játékmód teszi még pikánsabbá a dolgokat.



ShagTrix

<http://www.biebersoft.com/>

Pszichedelikus, nyilvánvaló Austin Power hatásokkal. A ShagTrix bosszantó tud lenni ostoba zenéjével és kavargó grafikájával. Ugyanakkor nagyon jó, ha rá vagy hangolódva.



Advanced Tetris

<http://www.pcbit.com/>

Az Advanced Tetris rengeteg beállítási lehetőséggel és egyéb válogatott örökségekkel rendelkezik. Telis-tele pakolták újdonságokkal és sok-sok eredeti ötlettel.



TetrisSaver

<http://jgware.com/tetrisscreensaver.htm>

Állítsd be a képernyővédőd, hogy Tetris-t játsszon. Jól el van magában, de ha unatkozol, te is beszálhatsz. Kellemes változás a szálló ablakok és a 3D mágikus doboz után.



Yourtris

<http://www.stefan-pettersson.nu/yourtris/>

A Tetris Stefan Pettersson-féle változata erősen testre szabható, saját játékot készíthetsz belőle. Tölts le néhány frissen készült grafikát.



La Bastille

<http://bastilleweb.techhouse.org/>

A világ legnagyobb Tetris játéka. Egy egész toronyházat feldisztáltak fényekkel, amelyek a lezuhanó téglákat szimulálják.



Blockmaster

<http://gsa.hypermart.net/Products/MindMaster/BlockM.html>

A nagyszerű játék egy újabb szabadon testre szabható verziója. Változtasd meg a pálya szélességét, magasságát, adj hozzá különleges kockákat.

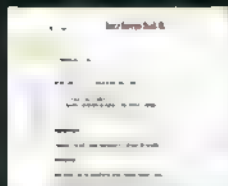
WEBCSEMÉGÉK

Felkerestünk néhány online szolgáltatást nyújtó hazai bankot.



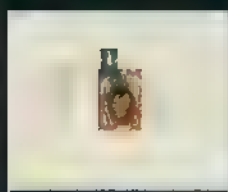
21

A CIB Házbankjának igénybevételehez többek között egy telefonvonalra is szükségünk lesz, derül ki a honlapról. Nocsak, nocsak...
www.cib.hu/sorbanallas_nu
[llul/cib_hazbank-hu.html](http://hu/cib_hazbank-hu.html)



Inter-Európa

Az elektronikus szolgáltatások terén az Inter-Európa Bank sem szeretne lemaradni, hiszen büszkén kínálja mindenkinek a BankoNET®-et: www.icb.hu/index_0/1_0_1_h.html



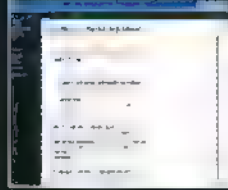
GTP

Az OTP online Házibank szolgálatása szintén teljes körű szolgáltatást nyújt ügyfeleinknek, ami el is várható a legnagyobb hazai banktól.
www.otpbank.hu/online/m09.html



Researcher's Note: The following information is for informational purposes only and is not intended to be used for medical advice or treatment. Please consult your physician for more information.

A Raiffeisen Bank az internet banking mellett egy, a budapesti Váci utcát mutató webkamerával is kedveskedik az oldalátogatóknak.
www.raiffeisen.hu



CitiBank

Az amerikai többségű nagybank nemrég indította be Citi-Direct szolgáltatását, amely 128 bites SSL kódolást használ.
www.citibank.com/hungary/cb/home_h/direct/index.htm

Pénzügyeink

Online banki szolgáltatások

Egyre kevesebb ember hajlandó sorban állni a pultoknál, hiszen egy gyorsabb és jóval kényelmesebb pénzügyi szolgáltatás válik elérhetővé.

EZ KEBEN A NAPOKBAN MÉG A BANKOK LÉG-kondicionálói sem nagyon győzik a kinti forráságot, s a fűlledt levegő mindenütt körbejár, egyre ingerültebbé téve a banki ügyeiket intéző, sorban álló embereket.

Ha azon gondolkozol, hogyan tudnál sokkal hasznosabb módon gondoskodni a pénzedről, akkor a legjobb lesz, ha igénybe veszed az online banki szolgáltatást, és elfelejtheted a régi bankfiókot.

A régi rendszer fölött már eljárt az az idő, amikor a nagysokára előkerülő banki alkalmazott kívánságaid elintézéséért cserébe jó magas szolgáltatási díjjal terhelt meg. Akár nagyobb vagyonod van, akár csak néhány forintod, az elektronikus banki szolgáltatás segítségével a számládon jóval kedvezőbb feltételekkel – leginkább ingyen – végezheted el a kívánt műveletet.

A web lehetősége


A múlt évben Angliában körülbelül félmillió ember intézte banki ügyeit az interneten keresztül. Egy előrejelzés szerint három éven belül ez a szám eléri a hétmilliót. A kérdés az, te is közéjük akarsz-e tartozni? Nos, ha szeretsz sorban állni, borsos árat fizetni egy olyan szolgáltatásért, ami csak a munkaórak alatt érhető el, akkor maradj meg a helyi bankfióknál.

Másrészt, ha rugalmasan, alacsonyabb költségekkel és a lehető legnagyobb kényelemmel szeretnéd a számlád elérni, a bizonylatokat ellenőrizni, a számlákat fizetni és tetszés szerinti időben átutalásokat végezni, akkor ideje felismerni a weben rejlő lehetőségeket.

Mielőtt azonban belevágsz, érdemes összehasonlítani, mit kínálnak a különböző szolgáltatásokkal, amelyek egyébként óriási léptékben fejlődnek. Így egy kicsit mélyebbre kell ásni, hogy megtudd, melyik netes számla felel meg neked a legjobban, de szerencsére minden nagybank rendelkezik saját honlappal, ahol pontosan utánanézhetsz, mit rejtnek a tarsolyukban.

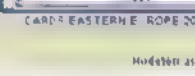
Dinoszauruszok

Nézd meg, milyen díjakat számolnak fel és mekkora betéti kamatot fizetnek. Milyen szabályozások működnek és milyen megbízásokat adhatsz? Ha a weboldaluk összeomlik, közben továbbra is igénybe



Bankkártya Netinfo

Bankkártya Fórum



NAPTÁR
2000 június 12. hétfő
Időpont: 04:00 @ 037
Mielőtt nézz: Árlistát, Árelt, Árlistát
Hétfőre, Vasárnapra

TARTALOM

- ▶ HÍREK, INFORMÁCIÓK
- ▶ LISTÁK, TABLAZATOK
- ▶ SZORGALATFÁSAINK
- ▶ BANKKÁRTYA VADÁSZAT
- ▶ BANKKÁRTYA KILÓ
- ▶ BANKKÁRTYA FORUM
- ▶ AKCIÓK, JÁTEKOK
- ▶ SEGÍTSÉG
- ▶ ...

HÍREK, INFORMÁCIÓK

Köszönjük Önt, kedves Látogatóink!

▶ Egyéni beállítások

Visszatérítés: napra

Modelletérő: 2000.06.12. 04:00

BANKKÁRTYA VADÁSZAT

Válasszon egy bankot

válasszon!

Létszám a kártyáért

BANKKÁRTYA GyorsVoks

On szerint a vezető hazai kártyatársaság kártyája lesz először banki funkciót is hordozó chipes bankkártya?

▶ IGEN - a Europay (Eurocard-MasterCard, Citus-Maestro)

▶ NEM - a VISA International (VISA Classic, VISA Electron)

Negyedő alatt az Internetes vásárlás

Immer az Interneten keresztül bonyolított vásárlás is felárközzhat azon dolgokhoz, melyeket szigorú egyetemi profok görögül alá vesznek, a tanulmányokat ímek róla. A diákok legnagyobb bánárlára a kártyatársaság lapoztatásait kötelező olvasmány lesz, de nagy valószínűséggel a ma felnővekvő generáció, kiket ez az adjunktus vizsgálatai fog többet fog lógni már a háló rejtelmeiért mint maga a tanár.

▶ Bankkártya Sajtoszemle: vásárlásra csak az Internetet használjuk?

A bankok hivatalos honlapján kívül rengeteg hasznos információt szerezhetünk nemcsak a bankokról, hanem sok egyéb bankokkal kapcsolatos dologról is a www.bankariva.hu weboldalon.

veheted a szolgáltatást telefonon? Hogyan juthatsz készpénzhez? Melyik ATM gépeket használhatod, és mekkorák a tranzakciós költségek?

Nem fér kétség hozzá, hogy az online bankoké a jövő, hiszen ez egy gyors, viszonylag biztonságos, jóval költséghatékonyabb és rendkívül kényelmes szolgáltatás. Egész egyszerűen a kezébe adja az irányítást.

A márványcsarnokok és az üvegfal mögötti pénztárosok gyorsan a bankok dinoszauruszaivá válnak. És mindnyájan tudjuk, mi történt a dinoszauruszokkal...

RF

Pénz a kézben

Altalában az ügyfeleknek jóval magasabb díjat kell fizetniük, ha olyan ATM automatából vesznek fel pénzt, amely nem a saját bankjukhoz tartozik, ezért érdemes alaposan meggondolni, hol szeretnél hozzájutni egy-két ropogós bankjegyhez. Nálunk az online szolgáltatások egyelőre csak kiegészítik a hagyományos folyószámlákat, amikhez automatikusan jár bankkártya, ám ha rendszeresen és gyorsan szükség van készpénzre, akkor azt veheted észre, hogy egy valódi online számla nem a legjobb választás.

Biztonság a hálón

Szükségtelen indokolatlanul aggódni a nehezen megkeresett pénzeddel végrehajtott tranzakciók biztonságossága miatt, vagy azért, nehogy valaki elloplja a személyes adataidat.

Az online szolgáltatást végző bankok érzékenyek a valós és észlelt kockázatokra, és sokat fektettek be a hackerek, csalók és jogosulatlan behatolók elleni kódolási és többszintű védelmi rendszerekbe. Ügyfeleiknek egyéni PIN kódot és jelszót adnak.

Valójában sokkal többször került szóba, hogy mi történhet egy biztonsági hibánál, semhogy valójában megtörtént volna. Elegendő, ha mindig figyelmesen járunk el, és betartunk egy-két alapszabályt, amelyek biztosítják a folyamatos védelmünket. ●Bizonyosodj meg róla, hogy a böngésződ sarkában ott látod azt a kis kulcsot vagy lakatot. Ez jelzi, hogy biztonságos környezetben vagy.

●A bankos jelszavad sehol máshol ne használd a neten csak azért, mert könnyebb megjegyezni.

●Senkinek ne mutasd meg a PIN kódod.

●Mindig tartsd biztonságban a számlaszámod, hogy senki ne nézhesse meg.

●Ha bármilyen kétséged merülne fel a biztonság terén, azonnal vedd fel a kapcsolatot a bankkal.

Nyári lézenegő

Kezdődjön a nyaralás!

Akár a nagyvilágban szeretnél egy körutazást tenni, akár csak egy hétvéget akarsz egy hazai faluban eltölteni, a weben mindent megtalálsz.

BÁRMENNYI PÉNZT SZÁNSZ RÁ, VAGY LEGYEN AKÁRMi az úticéld, a web gigantikus mennyiségű nyaralási lehetőséget tartogat a glóbusz minden sarkára. Ha az interneten elérhető összes nyaralás helyszínét elejétől a végéig összekötnénk, akkor ez a távolság 680 milliószor érne el oda-vissza a Holdig. Vagy valami ilyesmi. De hamar elveszhet a bikini és napozókrémek forgatagában, ha segítség nélkül lépsz be a web nyaralást felölelő arénájába.

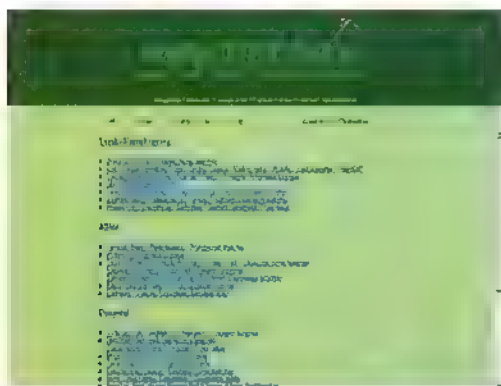
Mindezt szem előtt tartva arra gondoltunk, hogy olyan oldalakon keresztül próbáljuk meg lefoglalni nyaralásunkat, amelyekkel kikereshetjük a megfelelő üdülőhelyet. Három weboldalt vizslattunk meg alaposabban, amelyek utat nyitnak az online foglaláshoz. Kezdd hát el a vakációd saját otthonod kényelméből.

MIWO

Vágjunk bele, először is keressünk egy csúcsmindőségű és nem túl drága utazást valami napos helyre. Hol is kezdenénk máshol, mint a Magyar Idegenforgalmi Web-oldalon, ahol 403 utazási iroda és 608 közönségszolgálati iroda 2498 ajánlata közül válogathatunk. Az Utazási Irodák online menüpontjából kattintsunk a Kiutazás és belföld opcióra, hogy kiválasszuk úticélunkat.

Mi Tunéziával szeretnénk megismerkedni, és Hammamet városa érdekesnek tűnik. Ez már ugyan a forró Afrika, de mégsem túl egzotikus ahhoz, hogy esetleg darabokban küldjenek vissza családtagjaink számára. Remélhetőleg... Kiválasztjuk, hogy milyen típusú utazásban szeretnénk részt venni: aktív, általános, egzotikus, bűvartúra, disznótörő vagy valami más, bár az utóbbira nem sok esélyünk van a világ e szegletében. Ezután már csak az utazás kívánt időpontját és a megfelelő árkategóriát kell bejelölni.

Most már minden információ megvan, a PCF lerothansa Afrikát, rákattintunk a Keres gombra. Kiderült, hogy fejenként 94 900 forintért tölthetünk el a főszezonban nyolc napot a tengerparton heverészve. Nos, úgy tűnik, ez esetben dugába dől afrikai nyaralásunk, de azért nem aggódunk, hi-



A Tunéziai tengerpart helyett a cserépfalvi kiruccanást választottuk, amit megspékelünk egy pince- és bortúrával. Csak hazatérünk!



A Világutazók Iránytűje portálon lévő linkek közül az Art of Travel (www.artoftravel.com) ajánlata tetszett a legjobban, ahol elárulják, hogyan járjuk be a Földet napi 25 dollárból, vagy még ennnyiből se.

szen rengeteg ajánlatból lehet még szemezgetni. Néhány perc alatt 65 Costa Brava-i ajánlatot sikerült kiválogatni. Ha valamelyik igazán felkeltette az érdeklődésedet, akkor az utazási irodára vagy a helyszíntre kattintva részletesebb információkat kaphatsz.

Itt azonban nem zárul be a lehetőségek tárháza, hiszen a magyarországi szállodák, magán szálláshelyek és kempingek mellett az éttermekről is közölnek adatokat, megnézhetjük a last minute ajánlatokat, kereshetünk repülőjegyeket, foglalhatunk helyet, szállást és szobát, beírhatunk a fórumba. Hát mi kell még?

www.miwo.hu/index

Falusi turizmus

Úgy gondoltuk, hogy a fekete kontinens után kielégületlenül epedő vágyunkat leginkább egy csendes, hazai vidéken eltöltött pihenéssel tudnánk orvosolni. A falusi turizmus lehetőségeit bemutató honlap igazán professzionálisnak nevezhető. Első látásra nem túl megnyerő gyeptöl alapszínével, ám amint elkezdünk az online katalógusuk kínálatában keresni, minden kétkedés eloszlik.

Az ország minden tájáról kínálják a szálláshelyeket és a programlehetőségeket. A házakról fotót és minden igényt kielégítő információt kapunk. A szolgáltatásokról (étkezés, specialitások, állattartás, a pihenőkert nagysága és felszerelése), a szabadidős lehetőségekről (lovaglás, horgászás, strandolás, sportolás, kirándulás), a kulturá-

lis programokról (műemlékek, múzeumok, események helyben és a környéken) részletes információt nyújtanak. Kereshetünk saját magunk által felállított kritériumok szerint, a térképen navigálva, illetve a tájegységek alapján.

Az egészben a legjobb, hogy ellenőrizhetjük a kiválasztott szállás foglaltságát. Ha pedig találtunk megfelelő időpontot, egy űrlapot kitöltve online le is foglalhatjuk. Találkozunk a cserépfalvi pince- és bortúrával!

www.datanet.hu/ftur/palocm.html

Világutazók Iránytűje

Ha már ennyit beszéltünk a nyaralásról, és sikerült kiválasztani a megfelelő helyet, ahol feltöltődünk a hétköznapiok jelentette kihívásra, az utazás előtt érdemes ellátogatni a Világutazók Iránytűje nevű utazási portálra. Itt aztán valósággal maga alá temet a kazalnyi információmennyiség. A kötelező keresőfunkció mellett a tematikusan felkínált linkek segítségével végiggondolhatjuk utazásunk célját, módját, eszközét.

A vízum és útlevele szükségességétől kezdve a repülőbérletén át a nudista úticélokig még felsorolni is hosszú lenne, hogy mennyi mindennek járhatunk utána erről a remek portálról kiindulva.

A PCF csapata tehát egy kiadós hazai túrát választott, ám biztosan állíthatjuk, mindenki megtalálja a maga igényeinek megfelelő utat a hazai webtengerben.

utazas.com/utazas/manual

ÖTÖS FOGAT

WEBCSEMEGÉK

Népszerűen használt eszközök tárháza, amit indulás előtt feltétlenül pakolj be.

Keton parádé

Egy szex-paradicsomot kérsz megfogadni? Akkor szükség lesz néhány extra erős görög gumióvszerre. www.again-condoms.gr

Bushmanok

Ötlikötörvörök ellen kökény roveritő Ausztráliából, ahol a bogarak akkora mint egy TU-154-es. www.internorth.com.au/bushman

Bikini – neked

A nő nemhez tartozol? Akkor válassz magadnak egy szép bikinit ennek az online áruházának óriási kínálatából. www.bikini4u.com

Napszemüvegek

Akarsz néhány dögös napszemüveget? A homokos "joics" elengedhetetlen eszközei boldos stílusban. www.funk-sunglasses.com

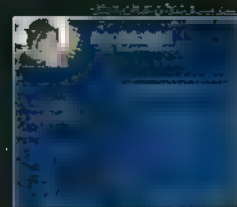
Boka búvárruhák

Ha teveled szerílt lemerülő a tenger alá, akkor szükség lesz egy kifogástalan búvárruhára, te békaember. www.dekaenterprises.com

ÖTÖS FOGAT

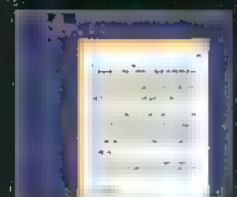
WEBCSEMEGÉK

Unod a sivár túrákat? A weblogok felkutatják szürke online sétáidat.



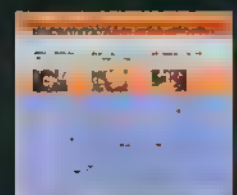
usr/bin/girl

Sok-sok linket, személyes gondolatot és tetszetős megjegyzést közöl. Briliáns gyűjtemény, érdemés naponta meglátogatni. www.stormwerks.com/linked



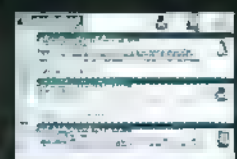
Eatonweb

Általában érdekes oldalakat tár fel, de a szokatlanul sok személyes kommentár néhány embert eltántoríthat. www.eatonweb.com/weblog



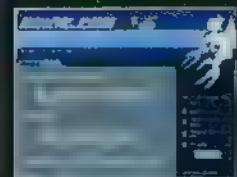
Barbelith

A sűrű szöveg felfrissítő lehet, de a szokatlan design, a színek és a grafika frissítő változást visz a weblogok szokásos kinézetébe. A tartalom is pompás. www.barbelith.com



Slashdot

Ez valóban egy weblog? A legtöbb ember szerint igen, ám oly sok számítástechnikai hírt közöl, mint egy rendes portál. Mindenestre nagyon átfogó. www.slashdot.org



Deine

Témája a tudomány, a szkepticizmus, a Star Wars, a Lego és az óriási robotok. Jól hangzik! A szövegek is a készítőt dicsérik. www.ooinc.com

Tudtad, hogy...

Mire jó a weblog?

Félsz, hogy maga alá temet az internet robbanásszerű növekedése? Pedig vannak oldalak, amelyek segítenek kigabalyítani a web sűrű szövevényeit.

MIVEL AZ INTERNET TOVÁBBRA IS SZÉDÍTŐ SEBESSÉGGEL növekszik, nem egyszerű megtalálni a naponta felbukkanó ezernyi új oldal között az érdekes weblapokat.

Természetesen sok online hely létezik, amelyek boldogan szolgálnak útmutatással, de általában ezeket nem frissítik olyan gyakran, ahogy azt szeretnénk. Ráadásul a nagyobb oldalakat mostanára egyre több ember készíti és hiányzik belőlük a valódi egyéniség és a sajátos karakter.

Lehetséges, hogy helyettük néhány weblogot kellene kipróbálnod? A weblog ötlete, illetve elve végtelenségig egyszerű: különböző weboldalak linkjeit sorolja fel, esetenként rövid megjegyzésekkel ellátva.

Hisz ez olyan, mint a saját weboldalon lévő linkgyűjtemény. Nos, nem egészen. A weblogokat gyakran frissítik, méghozzá nagyon gyakran. Általában naponta több alkalommal is, amikor a készítő – az úgynevezett blogger – felfedez néhány olyan oldalt, amire fel akarja hívni a figyelmünket. A szerkesztői megjegyzések pedig tényleg segítenek eldönteni, vajon követed-e a hivatkozást, vagy nem.

Válassz egy témát

A linkek között gyakran megtalálhatjuk az oldal készítőjének életéről szóló adatokat, ami miatt egy weblog olyanná válik, mint egy online napló vagy egy e-lap. Nézz szét egy kicsit egy weblog oldalon, és hamarosan úgy érzed, ismered a szerzőt. Sokkal személyesebb és kifzetődőbb, mint amire számítani lehet egy kereskedelmi oldaltól.

Sok weblognak van saját témaköre, az alkotó saját érdeklődési körének megfelelő területre koncentrálván. Dave Winer Scripting News (www.scripting.com) oldala például talán



El akarod készíteni a saját weblog oldalad? A kezdőknek a GrokSoup (lásd lenn) ajánlható, a tapasztaltabbak azonban jobban fogják élvezni a Blogger (www.blogger.com) lehetőségeit.

az egyik első weblog volt, s főleg az internet és a számítástechnika témájával foglalkozik. A Larkfarm (www.larkfarm.com/weblog.asp) a történelmi és a tudományos oldalak feltáráshoz nyújt óriási segítséget.

Ha mindez túlságosan intellektuálisan hangzik, akkor próbáld meg a Pop Culture Junk Mail nevű oldalt (www.popculturejunkmail.com), melynek célterülete „az igénytelen TV, a brit királyi család, a 80-as évek, a mozifilmek, a macskák, a furcsa ételek és a többi”.

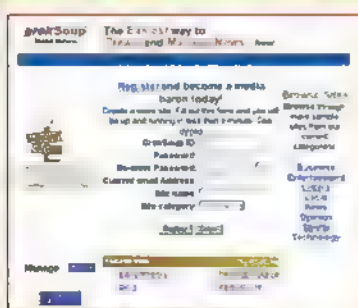
Más weblogok főleg bulvárhírekre utaznak. A The 24-Hour Drive-Thru Web Log (www.sff.net/people/mitchw/weblog.htm) és Tomalak

Realm (www.tomalak.org) oldala jó amerikai példák erre, míg David Brake (www.groksoup.com/site/blog) egy remek angolai megfelelőjét készíti a műfajnak.

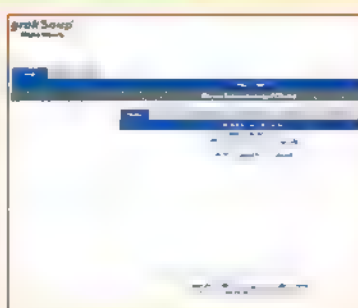
Mindenből egy kicsit

Talán a leggyorsabban az általános weblogok növekednek, amelyek megpróbálnak egy kicsit mindenből összeszedni. Ezek gyakran kinézetre is nagyon tetszetősek, mert profi webszerkesztők vagy internetes szakemberek készítik őket. Az Eatonweb (www.eatonweb.com/weblog) mulatságos, az usr/bin/girl (www.stormwerks.com/linked) pedig minden jót felvonultat a weblog oldalakkal kapcsolatban: gyakran frissítik (naponta akár tízszer is!) az érdekesebbnél érdeke-

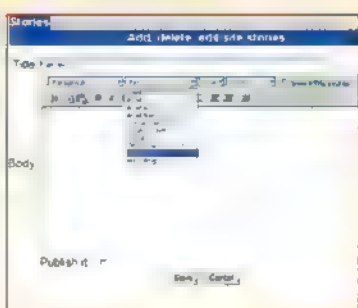
Saját weblog készítése



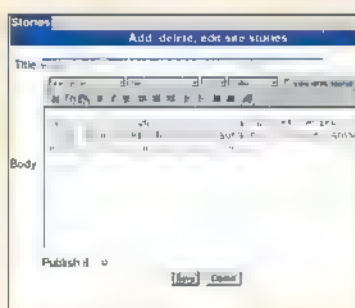
Saját weblogot szeretnél készíteni? A GrokSoup nagyszerű segítséget nyújt, ráadásul ingyen. Regisztráld magad a www.groksoup.com honlapon.



Miután a GrokSoup küld egy e-mailet a regisztrációról, felcsatlakozhatsz a saját weblogodhoz. Egyelőre üres, ezért kattints az Add new story opcióra.



A következő kép úgy néz ki, mint egy szövegszerkesztő – beállíthatod a betűtípust, a színeket és még mást is. Próbaképpen írd be némi szöveget.



Egy oldal linkeléséhez jelöld ki a szöveget, amire hivatkozni akarsz, kattints a Web gombra és írd be az URL-t. A link kék színben jelenik meg.

sebb linkekkel, tele van remek kommentárakkal és rengeteg személyes adattal.

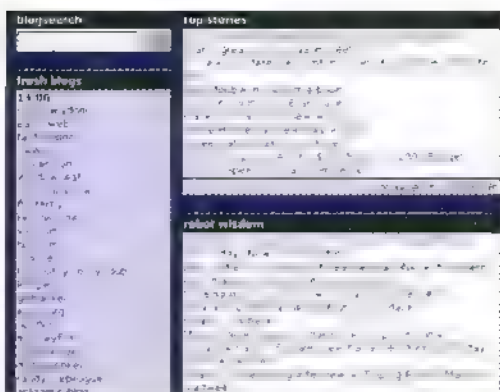
Felfedezőút

Természetesen nem mindenkinek egyezik meg az ízlése, így nem biztos, hogy tetszik egy-egy weblog. Ebben az esetben kutass fel olyanokat, amiket te is élvezel. A Yahoo! csak 10 ilyen oldalt sorol fel – talán annak örülnének, ha soha nem fedeztet volna fel a weblogokat –, ezért érdemesebb megpróbálkozni a WebLog portállal (www.eatonweb.com/portal), amely utolsó látogatásunkkor 740 weblog oldalhoz közölt linket.

Még jobb megközelítés lehet a „linkfigyelő” (www.linkwatcher.com) vagy a WebLogs.com (www.weblogs.com) meglátogatása. Mindkettőjük nemcsak hogy az adott héten vagy napon, hanem még az adott órában is frissített oldalakról közöl hosszú listát!

Számúzott unalom

Ha az interneten való barangolás közben egy kicsit elunod magad, a legkönnyebben tehát egy weblog meglátogatásával szerezhetsz be egy friss listát megtekintésre érdemes, érdekes oldalakról.



A „linkfigyelő” (www.linkwatcher.com) egyfajta weblog portál a legfrissebb hírekre mutató linkekkel és az aktuális órában frissített weblog vaskos listájával. És még csak el se akarnak adni semmit.

Ha pedig te magad is sok időt töltesz el a világhálón, miért ne indítanád el a saját weblog lapod? Sok idődet emészt fel, és nagy elhivatottságot követel, hogy naponta többször is új oldalakkal jelentkezz, ez azonban nem technikai, hanem nehéz. Például a Blogger és a GrokSoup szolgáltatásainak segítségével könnyedén frissítheted a weblogod a saját böngészőből. Nincs gond a HTML-szerkesztéssel, az FTP-vel és egyéb bonyolult dolgokkal.

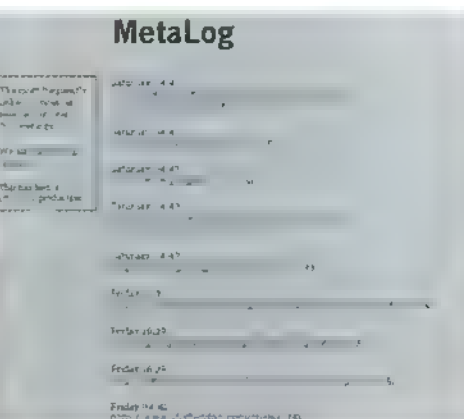
Próbáld ki – legyél te is blogger! PCF

Hazai kudarc?

A weblog nagyszerű találmány, s önkéntelenül felmerül az emberben, mi a helyzet a hazai fronton, hiszen egy amerikai oldalt olvasva gyakran olyan oldalakhoz és hírekhez kapunk hivatkozást, amelyek abszolút nem vonatkoznak ránk. Bár jó ötletnek tűnt magyar oldalak után kutatni, nem sok eredményre jutottunk.

Az összes hiányosnak tűnt valamilyen tekintetben, s inkább csak hagyományos linkgyűjteményekre sikerült rábukkanni. A weblog fogalmát legjobban talán a quake.pgnet.com fedi le napi több bejegyzésével, és sajátos nyelvezetével.

Azért nem adjuk fel, tovább kutatunk, de ha valakinek van ötlete, kérjük írjon a következő címre: pcformat@cmk.hu



Ha csupán jó linkek után kutatsz, próbáld meg ezt: beebo.org/metalog. Több mint 300 weblogról gyűjti össze és sorolja fel a linkeket a szörfözők legnagyobb örömére.

A legjobb weblog oldalak érdekes linkekkel, gyakori frissítéssel, sok élvezetes kommentárral és személyes adattal büszkélkednek.

Slightly North of Tomorrow
the website/the blog/the network

From Denver Colorado

/hosted.sites

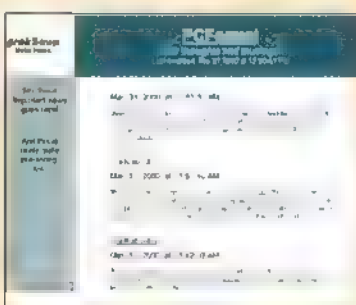
Zero
Evolution
Deluxe.Daily
Moo.Nothing
Perpetual.Motion
Run.In.Circles
The.Frag.Pipe

enter.the.weblog.here::

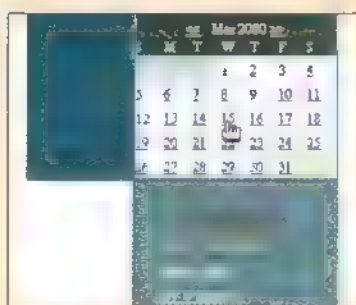
/usr/sbin/sendmail

get.hosted::

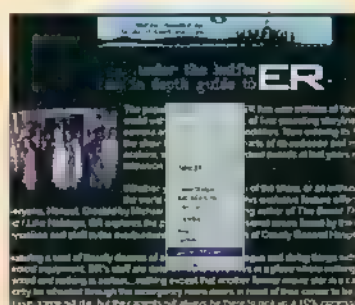
A legtöbb weblog mulatságos, azonban egy idő után a rövid szövegek is fárasztóak lehetnek. A Slightly North (www.slightlynorth.com) üdítő változást hoz. Legalábbis a nyitólapon.



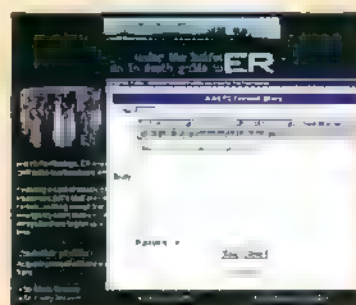
Fűzd hozzá a kommentárod, készíts el néhány linket ugyanígy, és az egész egyre jobban néz ki. Remek funkciók vannak. Látod a naptárt jobbra fenn?



Rendben, így már jobb. Ez nemcsak egy naptár a mai dátummal. Minden bevitt weblogot archivál, és dátum szerint is visszakereshetsz.



Ennyi az egész. Installáld a RemoteGrok fájlt, aztán szörföldj kedvedre. Ha egy oldal tetszik, csak egy jobb egérgattintás az IE-ben, s válaszd a Grok It!-et.



Megjelenik az Add New Story ablak. Írd be a címet, némi szöveget és a linket, majd kattints a Save gombra. Tessék, máris igazi blogger lettél.

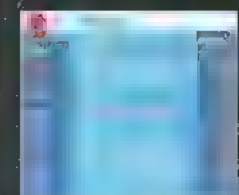
ÖTÖS FOGALM

WEBCSEMEGÉK

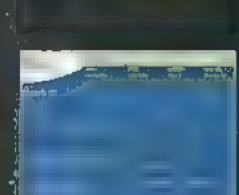
A linkeken túl a weblogok híreket, magyarázatokat és egyéni segítséget is nyújtanak.



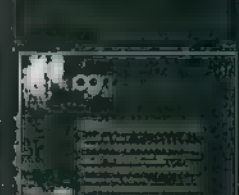
Robot Wisdom
Tom Barger használta először a „weblog” kifejezést. A honlapja természetesen még mindig élvággyerjesítő link- és hírlátogatást közöl.
www.robotwisdom.com



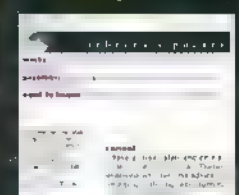
Daily Dozer
Ez frissítés egyetlen órája alatt, ez aztán a teljesítmény! A legjobb oldalak között törekszik betölni.
www.stu.ca/~dyh21



MetaFilter
Azt egyszer hozzáírta a MetaFilter webloghoz, rögtön megváltozott. Érdekes oldal sok linkkel, néha kapcsolódó fórumokkal.
www.metafilter.com



Mutability
Néhány hivatkozás telrása egy kicsit rövidnek tűnik, azonban ettől eltekintve a Mutability igazán jó választásnak látszik.
www.mutability.com/weblog

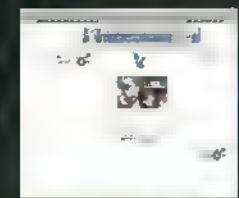


Rebecca's Pocket
Nem túl sok linket közöl, ám egyéb különlegességekkel szolgál a filmkritikáktól a webtervezési tanácsokig. Érdemes megnézni.
www.rebeccablood.net

TÖRÖS FUGAT

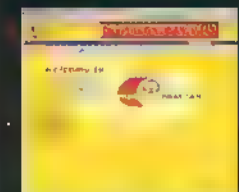
WEBCSEMEGÉK

Szeretnénk elővezetni a web legkülönösebb oldalait...



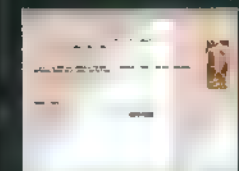
Kiborg válasz

Szeretnéd tudni, hogyan hangzik a neved a kiborgok nyelvén? Itt választ kapsz! Mikrobi.
www.brunching.com/toys/toy-cyborger.html



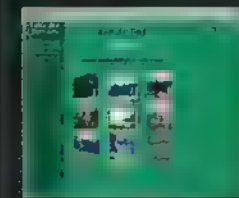
Motoros örület

A behemót motoroképek, a rokk tulajdonosai imádják a bőrcuccokat és a sört, de nem úgy a mosakodást.
www.madeaboutbikes.com



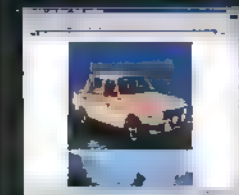
Meztelen ruha

Előfordult, hogy anyaszült meztelenül szeretted volna meghangolni, de hiányzott a kellő hűv? Akkor egy meztelen ruhára van szükség, te kis félénk!
www.nudecult.com



Meztelen popok

Is ha már a meztelenségért tartunk, nézd meg ezeket az örületeket, akik az alföldi közölnék csodás képeket.
www.murderbutt.com



Wartburgosok

Andrássy Tamás mindenki tud a Wartburgokról, s állítása szerint, a rally csak Wartburggal szép!
<http://www.nexus.hu/~atomi74/R.HTM>

Háló Világ

Nagyon szőrös állatok

Ezzel bizony nem az éktelen haragra gerjedt mosómedvékre gondolunk, hanem a Super Furry Animals nevű skót csapatra, akik talán a legkreténebb weboldallal büszkélkedhetnek a beatzene képviselői közül.

A SUPER FURRY ANIMALS AZ UTÓBBI ÉVEKBEN a walesi zenei élet legnagyobb dalszerzői közé emelkedett. Következésképpen mutatták be egymás után innovatív és előremutató szerzeményeiket, közben nem felejtkezve el walesi gyökereikről. Mostanáig négy nagylemezzel rukkolt elő a pszichedelikus csapat, s éppen most jelent meg az első albumuk, amelyet saját anyanyelvükön rögzítettek. A lemez címe *Mwng*, ami magyarul annyit tesz: sörény. Ez a banda legnehezebben hozzáférhető albuma, annak ellenére, hogy a legtöbb embernek sejtelve sincs, miről karattyolnak rajta.

Superfurry.com

A zenekar színes és bohó honlapja a legjobb hely, ha szeretnénk mindenféle dologgal találkozni, ami szuper és szőrös. Már a nyitólap is kellemes látványt nyújt, amint az egy szemű, kicsirázott kruplikra emlékeztető idegenek vidáman pislognak ránk. A News ikonra kattintva naprakész információkat kaphatunk a banda mozgólódásairól. Az Alan McGee-féle Creation kiadó halála óta a Furies megalapította saját kiadóját Placid Casual Recordings néven, amelynek a korábban már említett *Mwng* az első produkciója.



Akkor se higgy a legjobb barátodnak, ha plüssmackó...



...mivel a maszkos bestia álnok módon kettészelhet.



Készítsunk egy szuperszörnyet! A miénket Férinek hívják.

Az énekes, Gruff bevallása szerint az új lemez elkészítése mindössze 6 fontot emésztett fel az előző, *Guerilla* című album 100 ezer fontos költségével szemben. Azt is hozátette, ez a legegyszerűbb anyag, amit a zenekar eddig rögzített.

Az SFA mindent újító lendülettel és jó humorérzékkel közelít meg. Ez alól természetesen a honlapjuk sem kivétel. A Communications Depository menüpontban egy kék kutya, egy narancssárga kicsirke, egy rózsaszín nyúl és egy zilált ember egy-egy villamosszékre emlékeztető latrinán üldögélve fogad bennünket. Kattints a Neural Networks opcióra, és az SFA-val kapcsolatos tárgyak csinos kis választéka tárul eléd, köztük a zenekar a Brixton Academyben forga-

tott koncertfilmje és néhány exkluzív koncertfotó. Letölthetünk idióta aktív desktop beállításokat, néhány dögös Furrystapétát, illetve a *Fire In My Heart* című sláger klipjét RealVideo formátumban.

Találhatunk még a honlapon egy hasznos listát más SFA-hoz kapcsolódó oldalakról, egy SFA ruhaboltot, amely a banda utánzóhatatlan stílusú gönceit kínálja, illetve a kötelező szöveggöngyölt és fényképgyűjteményt. Talán csak a Zygotic Myncei közelíti meg a Furry végtelen lelkesedését a zenei eklekticizmus és az őszinte radikalizmus iránt. Érdemes szemmel tartani őket.
www.superfurry.com

Fowlerizmus

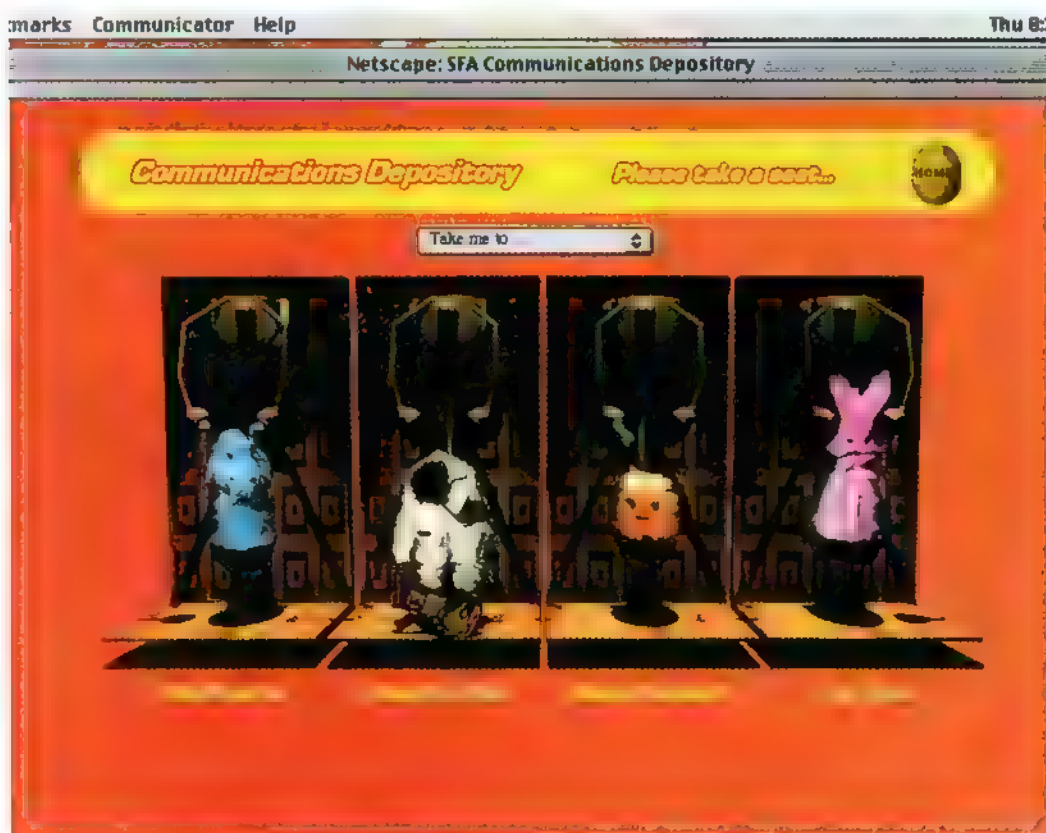
Peter Fowler áll a Super Furry Animals honlapjának kimagasló grafikája és dizájnya mögött, ezért melegen ajánlható saját, flash animációkkal dúsitott weboldalának meglátogatása, amely tulajdonképpen a művész online portfóliójaként szolgál.

A nyitólapon pislogó szemgolyóra kattintva agyament, kakofón zene árad a hangszórókból, közben pedig egy bársonyfotelben nyújtózó némbér ereget sűrű pipafüstöt. Ezzel az alaphangulat adott. Kattints a Soundscape menüpontra, s láthatod, amint a nindzsamaszkos plüssmackó gyanútlan társát méreletes jatagánjával derékban kettémetszi. Ezután a leguruló szemekre mutathatsz eggerdel, amelyek egy-egy rajzfilmfigurát rángatnak elő, egyedi zenével. Kis kezűgyességgel remek mixet állíthatsz össze.

Lépj be a Make a Monster szekcióba, és nem fogsz csalatkozni. Elkészítheted a saját, testre szabott szörnyedet, a virtuális Frankenstein. A megfelelő háttérrel mögé téve, büszkén mutogathatod egyéni kreálmányod.

Nem csoda, hogy az SFA és Fowler oly szorosan együttműködnek, hiszen mindketten hasonló szemlélettel rendelkeznek.

A weboldal mindenesetre megdöbbentően jó.
www.fowlerism.net



A Communications Depository menüpont néhány bolyhos állat szokatlan képét tárja elénk, amint egy-egy villamosszékekben várnak a kivégzésükre. Nem tűnnek túl nyugtalannak.



SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

WestEnd City Center legfelső vásárlószint Lechner Ödön körút 7.

Nyitva minden nap 10.00 - 21.00

Tel. / Fax: 238-7074

WESTEND MULTIMEDIA

**Ne kockáztasson!
Legyen egy jó dobása,
vásároljon nálunk!**

CD-írók, hangkartyák, hangfalak,
joystickok speciális kínálata

Komplett számítógépek, notebookok,
számítástechnikai alkatrészek,
elemek, kiegészítők széles választéka

MINDEN AMI PC

AKCIÓS TERMÉKEK

**Ready[®]
COMPUTERS**

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET, BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVÍZ

Van programja?

Ha már van, tartsa a mi számítógépünkön!

Ha meg nincs látogasson el hozzánk!

Video-digitalizálás, Video-CD, egyenlő multimédia készítés,
filmforgatás, vágás, reklámfilm, videoclip készítés

1054 Budapest, Váci utca 36. READY COMPUTER KFT.

Telefon: 331-0518, 311-0006 Fax: 311-0671

Nyitvatartás: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00

Árlista faxra: 2-333-666/1310#

www.ready.hu ready@alarmix.net

Visszatelefonok:
06-30-9413-463

**COMPUTER
OSTROM**

BUDA L KEC OSTROM UL 31.

Széna térmél a Var tele

Konfigurációk
1+2 év-garanciával

Tel: 212-9070

Fax: 212-0657

Részletes árlista:

2-333-666/1719#

E-mail:

ostrom@alarmix.net

OSTROMOLHATÓ:

H-P: 10.00 - 18.00

Szo: 9.30 - 13.00

PC Format

A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

Hardver, szoftver – minden ami kell

A **PC Format Piaci Séta** rovata havonta közli a legkiválóbb programok, a legjobb minőségű hardverek, a legnyerőbb játékok és a legfontosabb kapcsolatok legfrissebb listáit.

PCF PIACI SÉTA

A PCF Piaci Séta virtuális katalógus, amely a véleményünk szerinti legjobb árukat kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását és lapunk százalékban kifejezett értékelését, mint a tájékozódás és a viszonyítás alapját. Az egyes termékcsoportok táblázata élén az ajánlott vételként kiemelt áru fényképét is közöljük.

A PCF Piaci Séta termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegeződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotó szellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra és a hozzájuk szükséges különleges perifériákra. Nálunk a játékprogram is fontos, nemcsak afféle "kis színes", amolyan takargatnivalóan melleskes holmi.

A PCF Piaci Séta katalógusa – a Magyarországon eddig megszokott gyakorlattól eltérően – nemcsak a hazai üzletekben forintért megvásárolható termékeket ajánlja, hanem azokat is, amelyek esetleg még nem, vagy egyáltalán nem láthatók a magyar boltok polcain. Úgy véljük, ezzel a szemlélettel naprakészebben mutathatjuk be a PC világpiac legújabb kínálatát, amelyben akkor is élvezetes és hasznos lehet tallózni, ha sokunknak nincs lehetősége vagy szándéka rögtön megvásárolni a megcsodált terméket.

A MINŐSÉG NYOMÁBAN

HARDVEREK

- 136 3D gyorsítók
CD-írók és -újraírók
Asztali PC-k
Digitális kamerák
- 137 DVD-meghajtók
Játékvezérlők
Beviteli eszközök
Modemek
- 138 Monitorok
Hordozható eszközök
Printerok
Szkennerok
- 139 Hangkártyák
Hangszórók
Adattárolók
Videokártyák

KAPCSOLATOK

- 140 A legfontosabb elérhetőségek

DVD FILMEK

- 141 A magyar nyelvű DVD filmek listája



VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?

Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti árnál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásán múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlát, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról

Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ. A Navigator 3-ban a

böngésző bal alsó sarkában látható kulcs-ikon teljes, ha az áruház biztosított adatátvitellel rendelkezik, és törölt, ha nem. A Navigator 4-ben a kulcs helyett lakatot találsz, s erre az ikonra kattintva rákérdezhet az adatátvitel biztonságos voltára. Az Internet Explorer 3-ban a böngésző jobb felső sarkában lakat-ikon jelenik meg, ha biztonságos a site. Az Internet Explorer 4-ben ugyanez az ikon jobboldalt középen látható. Mindig csak olyan cégtől vásárolj, a neten, amelynek site-járól már hallottál, s olyasvalaki ajánlotta neked, akinek a véleményében megbízol. Ha egy site zavarosnak tűnik, ne használj! Mindig nyomtasd ki a vásárlási tranzakcióid szempontjából fontos képernyőket. Győződj meg róla, hogy a cég vállal-e szállítást Magyarországra (illetve Európába, vagy saját országának határain túlra) és ellenőrizd a szállítási költségeket!

PCFormat

A sokoldalú PC magazin

PIACI SÉTA

3D GYORSÍTÓK Nem tudunk élni nélkülük

Gyorsuló látvány

A videokártya-piac legjelentősebb szereplői a közelmúltban hozták ki legújabb termékeiket, még több képkelet és még szebb képeket ígérve. Ha nem akarunk lemaradni, nekünk is váltanunk kell. Mindenki találhat a saját pénztárcájának megfelelő kártyát, bár a legjobbakért lassan csillagászati összegeket kérnek. A legújabb termékek mind AGP-sak, ezért ha régebbi gépünk van (vagy kevesebb a pénzünk), vagyunk egy második generációs PCI-kártyát, mondjuk egy Voodoo2-t.

ÚJ!



Erazor X2 Nincs adat Elsa 90%

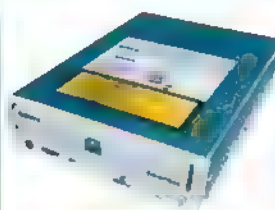
Az X2 egész egyszerűen a leggyorsabb 3D gyorsító, amit valaha is láttunk. Ebben is a sokat dicsért GeForce chip dolgozik, mint például a Creative-féle Annihilatorban, az Elsa kártyája mégis nagyobb hatást gyakorolt ránk, nem utolsósorban a kiforrottabb driver miatt. Az új Erazor Double Data Rate memóriája kétszer akkora sebességgel dolgozza fel az adatokat, mint a máshol használt Single Data Rate. Az Erazor X2-vel szokás szerint egyetlen baj van: drága.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
3D Blaster GeForce Ann	61 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Az első GeForce 256-alapú kártya, de még kevés játék támogatja.
3D Blaster Riva TNT2	40 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	91%	Az Ultra vitathatatlanul a leggyorsabb chipset ilyen áron.
Viper V770 Ultra	51 500 Ft + ÁFA	Diamond	89%	Fantasztikus kártya, csak hát az ára...
WinFast 3D S320 II	43 900 Ft + ÁFA	Leadtek/M2	84%	TNT2-alapok, de gyatra driver.

CD-ÍRÓK ÉS -ÚJRAÍRÓK Dolgozni csak pontosan, szépen...

Rakj rendet!

Ha gyorsan, könnyen és főleg olcsón akarsz adatokat archiválni, vagy ha kedvenc audiofájleidet hagyományos CD-lejátszón is meg szeretnéd hallgatni, be kell szerezned egy CD-író vagy -újraíró. Ha van még helyed a lemezek számára, megfelel egy jó minőségű "egyszer használatos" CD-R le. Ezek egyrészt olcsóbbak, másrészt gyorsabbak, mint a CD-RW-k.



CRX140E-RP Nincs adat Sony 92%

Tény, hogy nem a CRX140E-RP a műfaj Denise Richardsa, de ha egyszer egy CD-író ennyire jó, akkor kit érdekel? A Sony terméke 32x-es sebességgel olvas (tehát „hagyományos” CD-ROM-ként is megállja a helyét), 8x-osan ír és 4x-esen ír újra. A mellékelt szoftvercsomag párját ritkítja – még zenei szoftvereket is kapunk. A segédprogramok mellett a doboz sok minden mást is tartalmaz, például üres lemezeket és egy speciális filc tollat.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CD-Writer Plus 8100I	78 900 Ft + ÁFA	HP	93%	4x-es írás, 24x-es olvasás, plusz ragyogó szoftverek.
CD-Writer Plus M820e	90 000 Ft + ÁFA	HP	90%	Kicsi és gyors: ami egy notebookhoz kell.
Plexwriter 8/4/32A	Nincs adat	Plextor	90%	Nagy teljesítmény jutányos áron.
PCRW 404K	Nincs adat	Philips	82%	Nem a leggyorsabb, de könnyen használható újraíró, sok extrával.

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK Értik a csíziót

Most repül a...

A digitális kamerák sosem voltak ilyen olcsók: növekvő felbontásukkal és tárolókapacitásukkal egyre jobb vételnek tűnnek. Ha a régi fényképezőgépünket akarjuk leváltani, izmosabb modellel kell választanunk – a 640x480-asok ideje lejárt, legfeljebb csak webes célokra felelnek meg. Ha már egyszer be-ruházzunk, érdemes olyan extra funkciókat is fizetni, mint a zoom, a preview vagy a képlehetett exponálás.



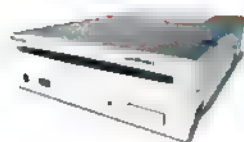
PhotoPC 800 204 000 Ft + ÁFA EPSON 90%

Kis méret, ezüstösen csillogó, igényes külső és elképesztő teljesítmény: tudása alapján a PhotoPC 800 a hagyományos fényképezőgépeket is helyettesítheti. A 8Mb-os CompactFlash kártya 1984x1488-as felbontás mellett 11 kép tárolására képes, 640x480-nál pedig akár 133 fotót is tárolhatunk rajta. Az egyéni leg is változtatható beállítások, a vörösszemeffektus-csökkentés és a hangfelvételi lehetőség bőven kárpótol a digitális zoom hiányosságaiért.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
CoolPix 950	309 000 Ft + ÁFA	Nikon	92%	Nagyszerű kamera, kváló képek, magas ár.
FinePix 2700	232 000 Ft + ÁFA	Fuji	89%	Ergonómikus kivitelezés, jó minőségű képek.
RDC-4200	144 000 Ft + ÁFA	Ricoh	83%	Részletes képet ad, és a tévéhez is csatlakoztatható.
PDR-M4	154 950 Ft + ÁFA	Toshiba	81%	Könnyen kezelhető, gyors, és akár 124 képet is tárolhatunk vele.



DVD-MEGHAJTÓK A szemünk fénye



PIONEER DVD-A04SZ 28 700 Ft + ÁFA Pioneer 90%

A DVD-A04 a maga 10x-es sebességével (CD-ROM-ként 40x-es) az egész DVD-mezőnyt állva hagyja. Az autós CD-lejátszóhoz hasonlóan a Pioneer gyönyörűsége slot-in rendszerű, vagyis „beszippantja” a lemezt, így akár függőlegesen is használható. Az ára elfogadható, különösen, ha a mellékelt játékprogramokat (X-Files, Baldur's Gate) egyébként is megvettük volna. Sajnos MPEG-2 dekódolásra még szoftveresen sem képes, így filmeket nem nézhetünk rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
DVD 303-S SCSI	34 900 Ft + ÁFA	Pioneer	70%	SCSI kedvelőknek ajánlott, nyíláson át tölthető
Encore PC-DVD 6X DXR3	51 000 Ft + ÁFA	Creative Labs	85%	Hardveres MPEG-2 dekódolás, de átlagos teljesítmény.
PC-DVD Blaster 6x	30 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	82%	Átlagos teljesítményű, de szoftveresen tud MPEG-2-t dekódolni.
SR-8584B	20 200 Ft + ÁFA	Panasonic	75%	Ez is megéri, és itt is dekóder kell a mozizáshoz.

Filmfesztivál

A DVD-s szoftverek egyelőre nem éreztetik el a boltok polcát, kedvenc filmjeinket azonban már most jobb minőségben nézhetjük, mint korábban VHS-en. Egy DVD-meghajtó segítségével ízelítőt kaphatunk abból, mire képesek a házi-mozi-rendszerek. Az MPEG-2 dekódolásról természetesen gondoskodnunk kell, és ha nem a leggyorsabb PII-es processzort használjuk, be kell szerezünk egy dekóderkártyát.

JÁTEKVEZÉRLŐK Remegő kézzel



SIDEWINDER PRECISION PRO 16 350 Ft + ÁFA Microsoft 91%

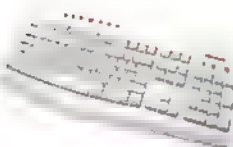
A repülőgép-szimulátorok szerelmesei el sem tudják képzelni, mit veszítettek, ha még nem próbálták ki a Microsoft termékét. A Precision Pro rendkívül kényelmes fogással kényeztet, és használhatósága egy második generációs túlélőkésével vetekszik. A kapcsolók mind a helyükön vannak, és a nyolc kézreállító gombot a télikabátunkon is szívesen viselnénk. A Microsoft repszimes joystickját a legkényesebb ízlésű amatőr gépeltérítők is haszonnal forgathatják – és még az ára sem készletet leszállásra.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cyborg 3D Digital Stick	14 800 Ft + ÁFA	Saitek	90%	A joystickok királya. futurista külső hatékonysággal párosítva.
SideWinder FF Wheel	38 020 Ft + ÁFA	Microsoft	91%	A legjobb force feedbackes kormány, amit csak el tudsz képzelni.
Wingman Formula Force	44 580 Ft + ÁFA	Logitech	86%	Masszív kormány jól eltalált force feedbackkel.
Wingman Gamepad Extreme	10 870 Ft + ÁFA	Logitech	87%	Programozható makrógomb és döntéserzékenység.

Játszani is engedd!

A force feedback a joystickok és a kormánykerek piacán is forradalmi változásokat hozott: az arcade játékok és az autóversenyek kedvelői manapság már nehezen tudnak megenni nélküle. Ha megelégszünk a gamepaddel, ügyeljünk arra, hogy a mai játékok igényeinek megfelelően, elegendő gomb legyen rajta. A Quake és társai irányításához egy jó egér is megteszi.

BEVITELI ESZKÖZÖK Kívülről belülről



Internet Keyboard 6 300 Ft + ÁFA Microsoft 81%

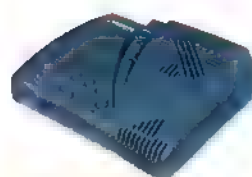
Most, hogy az internet lassan az élet minden területére betette a lábát, és már a kukoricapelyhek dobozán is URL-eket olvashatunk, nem csoda, hogy ez a billentyűzet kimondottan a böngészést igyekszik megkönnyíteni. Az extra gombok még elérhetőbbé próbálják tenni a leggyakrabban használt funkciókat (Vissza, Előre, Leállítás stb.), ám a kívánt célt csak részben érik el. Mindezek ellenére az Internet Keyboard masszív felépítésű, és csuklótámasz is van rajta.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Cordless Wheel Mouse	12 900 Ft + ÁFA	Logitech	90%	Gyerektéríték installálni, ergonomikus és vezeték nélküli.
Intuos (A6)	52 900 Ft + ÁFA	Wacom	92%	Roppant hasznos rajztábla, nagyszerű driverrel.
IntelliMouse Explorer	14 780 Ft + ÁFA	Microsoft	71%	Optikai érzékelés, kényelmes fogás.
Intellimouse Pro	14 690 Ft + ÁFA	Microsoft	90%	Elképesztően kényelmes kisegér, görgővel felszerelve.

Egerek és emberek

Az egér és a billentyűzet nem tartozik a technika legmodernebb csúcsteljesítményei közé, mégis nehéz elképzelni, mihez kezdenénk nélkülik. Mostanában egyre inkább előtérbe kerülnek az ergonomiai szempontok, az inhuvelygyulladás ugyanis hosszú időre haroképtelenné tehet minket. A legfontosabb, hogy mindkét eszköz jól kézre essen. Ha sokat játszunk 3D-s játékokkal, fontoljuk meg a gyorsabban reagáló USB-s eszközök beszerzését.

MODEMEK Az idő pénz



USR 56K Professional Message 39 990 Ft + ÁFA 3Com 92%

Okos, szép, és sokkal többre használható, mint egy átlagos modem. Még PC sem kell hozzá: faxokat és szöveges üzeneteket azonnal tud fogadni. Természetesen modemként is megállja a helyét: gyors és megbízható is egyben. A Professional Message a tökéletes kommunikációs megoldás.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
56 Voice Desktop	Nincs adat	Pace	80%	A mellékelt szoftvercsomagban mindent megtalálsz.
Safire 560 Voice	Nincs adat	Lasat	89%	Kinézetre pompás, és jó áron nyújt kimagasló minőséget.
Supra Express 56e Pro	22 900 Ft + ÁFA	Diamond	90%	Olcsó, de egyáltalán nem rossz.
Typhoon Internal 56K	Nincs adat	Eagle Marketing	91%	Alkalmi vétel: gyorsaság kitűnő szoftverrel kombinálva.

Modem talking

Az ingyenes internetszolgáltatók (várható) megjelenésével és a modemek folyamatos fejlődésével az internetes barangolás ára is csökkenésnek indult. Lassan egyeduralmukodóvá válnak az 56K-s modemek. Ez persze csak elméleti sebesség, de a régebbi 33,6-osokhoz képest jelentős a különbség. Csak V.90-es szabványon működő terméket vegyünk, és kérdezzünk rá a külön szolgáltatásokra is.

PCFormat

A sokoldalú PC magazin

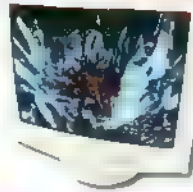
PIACI SÉTA

MONITOROK A lélek tükréi

Lap és átló

Mivel a szemünk világa mindennél drágább, a monitor a számítógép legfontosabb tartozéka. Érdemes a lehetőségek szerint minél több pénzt rájuk költeni. A jó katódsugaras monitor négy legfontosabb tulajdonsága: széles képátló, nagy felbontás, magas képfrekvencia és kis képponttávolság. A jövő az LCD- és a TFT-képernyőké (és a digitális technikáé), de ha jó ár/érték arányt keresünk, egy darabig még ne váltsunk képet.

ÚJ! Philips 107B 102 900 Ft + ÁFA Philips 90%



Ha az egész napot a monitorod előtt töltöd – akár komoly munka, akár komoly játékok miatt –, már éppen itt az ideje leváltani azt a kis 15 colost, amit a mostani PC-dhez kaptál – például egy Philips 107B-re. Kis mérete ellenére a készülék rengeteg beállítási lehetőséggel kápráztat el, és kristálytisza a képe, bármire is használod. A képernyője nem lapos ugyan, de sokkal kevésbé görbül, mint hasonzszerű társai.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Flatron 795FT Plus	115 830 Ft + ÁFA	LG	91%	Jó tulajdonságokkal rendelkező 17 colos modell, káprázatos áron.
PT 795	251 000 Ft + ÁFA	ViewSonic	89%	Borsos árú, de káprázatos. (Nem úgy.)
SyncMaster 700FT	127 300 Ft + ÁFA	Samsung	91%	Torzításmentes képet nyújt lenyűgöző technikai jellemzők mellett.
VPD 150	428 900 Ft + ÁFA	ViewSonic	93%	15 colos, digitális TFT-monitor – drága, de megéri a pénzét.

HORDOZHATÓ ESZKÖZÖK Elhordják magukat

Mint a nagyok

Ha sokat utazik az ember, a PC szállítása csak bizonyos nehézségeket vállalva oldható meg. Ilyenkor jönnek számításba a PDA-k, a notebookok és az egyéb hordozható számítógépek. Ha nem akarunk kompromisszumot kötni, a notebookot kell választanunk. Ellenben ha csak egyszerű feladatokat akarunk megoldani, jobb szolgálatot tesznek a PDA-k. Napjaink sztárja a Pion 5, de a Win CE-t használó gépek is népszerűek. Említést érdemel még a Communicator, amelybe egy telefont építettek be (vagy fordítva).



Vaio PCG-C1X 600 000 Ft + ÁFA Sony 93%

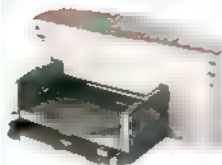
A Sony hordozható gépe méretétől eltekintve nem sokban különbözik egy 266MHz-es Pentium MMX-szel, 64Mb RAM-mal és 4,3Gb-os merevlemezzel szerelt asztali PC-től. A C1X a fentiekén túl csúcsmínőségű TFT-s LCD-képernyőjével is rabul ejti használóját, melyen 16 bites színmélység mellett 1024x480-as felbontásban futtathatók a programok. Szót kell még ejtsünk a beépített hangkártyáról és kameráról, valamint a V.90-es modemről is...

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
9110 Communicator	237 600 Ft + ÁFA	Nokia	85%	Mobiltelefon és PC egyben.
E.Four Mini-mail pager	Nincs adat	PageOne	85%	Egyszerűen kezelhető pager, ingyenes webhasználat.
Palm V Organiser	129 000 Ft + ÁFA	3Com	88%	Jó felépítésű, könnyen kezelhető palmtop.
Psion Series 5MX	159 900 Ft + ÁFA	Psion	88%	A leggyorsabb, legszebb kézisámítógépek egyike.

PRINTEREK Ameddig a föld kerek...

Házi nyomdák

Lézer vagy tintasugaras – ez itt a kérdés. És a válasz? Attól függ, szöveg vagy színes ábra. Bármelyikről van szó, a lényeg a felbontás – minél nagyobb, annál jobb. Az elsősorban szövegekhez használt lézernyomtatóknál a sebesség is elsőrendű tényező. A színes tintasugarasok egy része fotómínőségű képek előállítására is alkalmas, de vigyázzunk: az ehhez szükséges tinta és festék nagyon drága is lehet.



DeskJet 710C 38 900 Ft + ÁFA Hewlett Packard 92%

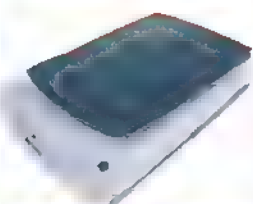
Fotómínőségű nyomtatás elfogadható áron. A 710C-t kisebb irodák számára ajánlják, de az otthoni felhasználók is megengedhetik maguknak. A nyomtató a HP saját tintasugaras technológiáját, a PhotoREt II-t használja, és percenként 6,5 oldal kinyomtatására képes. Nem a legkisebb darab, de a mindennapos használatot legalább jól bírja. A használata roppant egyszerű, és akár sima, akár fényes papírra dolgozik, látványos lesz az eredmény.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ArtJet 20	Nincs adat	Lexmark	90%	Átlagon felül minőség és funkcionalitás.
Canon BJC-6100	59 900 Ft + ÁFA	Canon	84%	Masszív felépítés, gyorsaság és jó minőség.
Stylus Photo 750	69 900 Ft + ÁFA	Epson	89%	Nyomtatási minőségével magasra tette mércét.
Stylus Photo 1200	138 000 Ft + ÁFA	Epson	89%	Ha a több jobb, ez nagyon jó – a 750-es A3-as változata.

SZKENNEREK Gépek és képek

Mindenre képesek

Faxolás, fénymásolás, képszerkesztés: nincs több gond, ha szert teszünk egy jó szkennere. A "képolvasók" kisebbek, olcsóbbak, gyorsabbak, mint valaha, és már nemcsak a profi grafikai stúdiókban találkozhatunk velük. Imár alapkövetelmény a 600 dpi és a 24 bites színmélység. Ne érjük be az olcsóbb kézi szkennerekkel: sikkágyas társaik sokkal több szolgáltatással és nagyobb kényelemmel hálálják meg a magasabb árat.

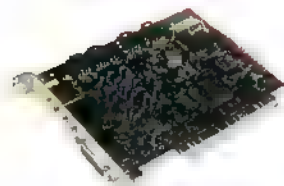


Microtek Scanmaker X6 39 900 Ft + ÁFA Microtek 90%

A Scanmaker X6 alacsony árát meghazudtoló képminőséget és barátságos szoftvereket kínál. USB-perifériáról van szó, tehát installálás után nem kell újraindítanunk a gépet. A mellékelt programok között az Adobe PhotoDeluxe-ot ugyanúgy megtaláljuk, mint az Ulead PhotoImpact 4.2-t. A ScanWizard elnevezésű driver majdhogynem profi szolgáltatásokat nyújt, és nagyszerű másolatok készíthetők vele. A Microtek terméke minősége mellett a sebességével is kitűnik.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Black Widow 4830 Pro	12 900 Ft + ÁFA	Devcom	88%	Jó minőség reklámaron.
Colorado Direct	15 900 Ft + ÁFA	Primax	87%	Gyors és pazar, csak a szoftver zavar.
Paperport Strobe	Nincs adat	Visioneer	88%	Designos külsőbe rejtett színbűvész jó szoftverekkel.
Phantom 330	19 900 Ft + ÁFA	Microtek	78%	Jó minőségű szkennerek, kiemelkedő TWAIN driverrel.

HANGKÁRTYÁK Fülbevalók és fülbemászók



SoundBlaster Live! Player 1024 38 000 Ft + ÁFA Creative Labs 95%

Két hangszóró- és egy digitális kimenet, belső csatlakozók a modem és a CD-ROM számára, belső S/P-DIF-csatlakozó, továbbá rengeteg szoftver – a Creative éppen csak a számítógépet nem mellékeli a kártyához. Pedig ha megtenné, rögtön hallhatnánk, milyen kiváló a Live! Player 1024 zenehallgatáshoz, DVD-hez és játékokhoz egyaránt. Említést érdemel a Movie Mode is, amellyel filmnézés közben meglepő hangminőség-javulást érhetünk el.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Aztech PCI 288	Nincs adat	Auratek	90%	Zenehallgatásra és DVD-hez is ajánlják, ráadásul nem is drága.
PowerVortex2 SuperQuad	Nincs adat	TechWorks	90%	Kitűnő 3D-s hang, négy hangszóró támogatása és S/P-DIF-bemenet.
MaxiStudio ISIS	Nincs adat	Guillemot Int	92%	Játékra és zenehallgatásra is kiváló, bár kissé drága.
TerraTec EWS88MT	Nincs adat	TerraTec	90%	A csúcsok csúcsa, de kizárólag profioknak.

Bábeli hangzavar

Tény, hogy a grafikus kártyák felvarták a PC-s játékok arcát, de a virtuális valóság nem lenne teljes, ha nem egyre tökéletesebb hangkártyák húznák hozzá a talpalávalót. Itt is meghonosodott a 3D, elsősorban a Creative Labs-től Environmental Audio és az Aureal kifejlesztette Vortex2-nek köszönhetően. Ha zeneszerzéssel is foglalkozunk, olyan kártyát válasszunk, amely minél több MIDI-csatoma kezelésére képes.

HANGSZÓRÓK Magasak és mélyek



Sirocco Spirit 97 900 Ft + ÁFA VideoLogic 91%

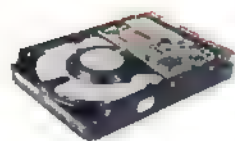
Ha a zene tényleg szerelmünk étke, akkor a Sirocco Spirits valóságos orgiát rendez a nappalinkban. Képességeit azonban nemcsak a zene terén csillogtatja. Bármit is hallgassunk vele – játékokat, saját műveinket vagy akár csak a Windows indítódallamát – a hatás nem marad el. Hangerő- és hangszínszabályozó is van rajta, bár mi, a magunk részéről jobban szeretjük a magas és a mély hangokat egymástól függetlenül beállítani. Éppen ideje, hogy megszabaduljunk kis szürke PC-s hangszóróinktól!

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
ACS 305	40 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	89%	Négyhangszórós rendszer jó szoftverrel.
ACS 48	35 900 Ft + ÁFA	Altec Lansing	90%	Kitűnő hangminőség, még hangosan is.
Desktop Theater 5.1 Dig.	74 900 Ft + ÁFA	Creative Labs	80%	Kicsi, de jó minőségű hangszórók.
DigiTheatre	97 900 Ft + ÁFA	VideoLogic	87%	A hangja, különösen a mélyebb tartományban, semmihez sem fogható.

Dobozolt hangok

Ki emlékszik már azokra a rekedtes hangú apróságokra, amelyek a zene szent nevét megcsúfolva kellették magukat a monitorjaink mellett? A legmodernebb termékek már mélyugrázót is magukban foglalnak, és csak úgy dübörög belőlük a basszus. Ha van DVD-nk, három hangszóró már nem is elég. Amennyiben Windows 98-at használunk, éljünk az USB nyújtotta lehetőségekkel.

ADATTÁROLÁS Hová dugtad?



DeskStar 34GXP Nincs adat IBM 91%

Ezt a 34Gb-os behemótot a gyártó érdekes módon nem szerverekbe, hanem az otthoni felhasználók gépébe szánja. A 34GXP már az új ATA-66-os szabvány alapján készült, ami elméletileg 66 Mb/s-os átviteli sebességet jelent. Több mint 60 CD teljes anyaga fér rá (floppyban ezt már ki sem lehet fejteni), így teljesen mindegy, mekkora a jelenlegi merevlemezünk, hogy ezzel nem ér fel, az biztos (hacsak nem vagyunk mi magunk is egy szerver).

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Diamond Max Plus 5120	Nincs adat	Insight	90%	20,4Gb!!!
FlipDisk	Nincs adat	Amacom	90%	Egyszerre sok adatot mozgathatsz.
OnStream 30Gb Digital Drive	Nincs adat	CMS Phenpherals	88%	Gyors, rugalmas és könnyen használható szalagos meghajtó.
ZIP 100 USB	36 900 Ft + ÁFA	Omega	91%	A 3.5-es floppy utóda.

A méret a lényeg

A merevlemezek napról napra több adatot nyelnek el. Már a legolcsóbb merevlemez is 4Gb befogadására képesek, a csúcsmodellek pedig meg sem állnak 20Gb alatt. Ha gyakran cserélünk adatokat, értelemszerűen olyan meghajtót vegyünk, amilyen a kollégák többségének van. Ha viszont csak a személyes dolgaink között válogatunk rendet, mérjük fel, mekkora sebességre, méretre, illetve fajlagos költségre tartunk igényt.

VIDEÓ Csapó indul!



UJ! Vesta Pro Nincs adat Philips 84%

Ha már van e-mailcímed, itt az ideje, hogy képed is legyen hozzá. A Vesta Pro meglehetősen bizarrul fest, de a három csápszerű láb miatt sokkal biztosabban áll, mint a konkurencia. A megfelelő konfigurálást varázsló segíti, de ha valami nem tetszene, egyénileg is módosíthatunk a beállított értékeken. A Vesta Pro képminősége és ára fordítottan arányos egymással (ti. az előbbi magas, az utóbbi alacsony), úgyhogy érdemes megvenni, mielőtt egy darab se marad belőle.

NÉV	ÁR	GYÁRTÓ	BIZONYÍTVÁNY	MIRE SZÁMÍTHATSZ?
Buz	49 900 Ft + ÁFA	Omega	93%	M-JPEG videovágó és szerkesztő.
Fast AV Master 98	179 000 Ft + ÁFA	Fast Electronic	90%	PCI-os videodigitalizáló „hangos” lehetőségekkel.
Studio 400	71 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	90%	Profi editáló, és csinján bánik a merevlemezrel is.
Mirovideo Studio DC10	70 900 Ft + ÁFA	Pinnacle	82%	Videodigitalizálás és editálás, jó szoftverekkel megspékelve.

Házimozi

A saját filmek forgatása egyre egyszerűbbé válik a digitális videokamerák és a videodigitalizáló-kártyák árzuhanása következtében. Az előbbieket persze továbbra sem adják ingyen, de ha belegondolunk, hogy az efféle szerkezetek mire képesek, az ár sem lesz olyan ijesztő. Ha pedig megelégszünk a gyengébb minőséggel, néhány tízezer forintért archiválni tudjuk a nyaraláson készült felvételeinket.

J TEK FORGALMAZ K

C�G	TELEFONSZ�M	WEBOLDAL
3DO	(1) 223 1500	www.3do.com
Acclaim	(1) 461 5733	www.acclaim.com
Activision	(1) 223 2770	www.activision.com
Blizzard	(1) 261 1219	www.blizzard.com
Blue Byte	(1) 223 1500	www.bluebyte.com
Bullfrog	(1) 351 3078	www.bullfrog.com
Codemasters	(1) 223 1500	www.codemasters.com
Core	(1) 461 5733	www.core-design.com
CRYO	(1) 461 5733	www.cryo-interactive.com
Disney Interactive	(1) 461 5733	www.disney.com
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Electronic Arts	(1) 351 3078	www.ea.com
Empire	(1) 223 1500	www.empire.co.uk
Europress	(1) 332 9923	www.europress.com
GT Interactive	(1) 461 5733	www.gtgames.com
Hasbro Interactive	(1) 223 1500	www.hasbroidinteractive.com
Havas Interactive	(1) 261 1219	www.havasinteractive.com
Infogrames	(1) 461 5733	www.infogrames.com
Interplay	(1) 351 3078	www.interplay.com
Learning Company	(1) 223 2770	
LucasArts	(1) 223 2770	www.lucasarts.com
Maxis	(1) 351 3078	www.ea.com
MicroProse	(1) 223 1500	www.microprose.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/games
Midas Interactive	(1) 351 3078	www.gamesarena.com
Mindscape	(1) 223 1500	www.mindscape.com
Monolith	(37) 315 905	
Project TWO Interactive	(1) 223 1500	
Psygnosis	(1) 223 2770	www.psygnosis.com
Red Orb	(1) 461 5733	www.redorb.com
Red Storm	(1) 223 1500	www.redstorm.com
SCI	(1) 351 3078	www.sci.co.uk
Sierra	(1) 261 1219	www.sierra.com
SirTech	(37) 315 905	www.sir-tech.com
Sold Out	(1) 359 0576	www.sold-out.co.uk
Take 2	(1) 223 1500	www.take2games.com
THQ	(1) 351 3078	www.thq.com
TopWare	(37) 315 905	
Ubi Soft	(1) 353 1898	www.ubisoft.com
Virgin	(1) 351 3078	www.vie.co.uk

SZOFTVER

C�G	TELEFONSZ�M	WEBOLDAL
Adobe	(1) 392 0700	www.adobe.com
Alien Skin	(1) 392 0700	www.alienskin.com
Autodesk	(1) 359 9882	www.autodesk.com
Borland	(1) 252 8145	www.borland.hu
Canto	(1) 392 0700	www.canto.com
Corel	(1) 466 6263	www.codra.hu
Cyberstone	(1) 461 5750	www.cyberstone.hu
Data Fellows	(1) 488 7700	www.2f.hu
Eidos	(1) 461 5733	www.eidos.com
Extensis	(1) 392 0700	www.extensis.com
Jasc	(1) 329 2737	www.jasc.com
Macromedia	(1) 392 0700	www.macromedia.com
Magix	(1) 223 1500	www.magix.com
McAfee Software	(1) 455 6000	www.mcafee.com
MetaCreations	(1) 392 0700	www.metacreations.com
Micrografx	(1) 329 2737	www.micrografx.com
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Netscape	(1) 329 2737	www.netscape.com
Novell	(1) 235 7644	www.novell.hu
Profi M�dia	(79) 325 467	www.profi-media.com
QuarterDeck	(1) 329 2737	www.quarterdeck.com
Symantec	(1) 329 2737	www.symantec.com
Ulead	(1) 392 0700	www.ulead.com
Woodstone	(1) 302 4420	www.woodstone.hu

HARDVER

C�G	TELEFONSZ�M	WEBOLDAL
3Com	(1) 451 3500	www.3com.com
3dfx Interactive	(1) 322 2232	www.3dfx.com
Acorp	(1) 209 0719	www.acorp.hu
Adaptec	(1) 342 3255	www.adaptec.com
ADI	(1) 342 3255	www.adiusa.com
AGFA	(1) 212 1540	www.agfahome.com
Altec Lansing	(1) 266 6059	www.altecm.com
APC	(1) 209 4678	www.apc.com
ASKEY	(1) 372 7180	www.askey.com
ASUS	(1) 214 2392	www.asus.com
ATI	(1) 342 3255	www.ati.uk
Belinea	(1) 436 6610	
Canon	(1) 465 8020	www.canon.hu
Casio	(1) 309 5100	www.casio.com
Cherry	(1) 322 7846	
Compaq	(80) 206 720	www.compaq.hu
Creative Labs	(800) 12 222	www.creative.com
DELL	(1) 270 7600	www.dell.com
Diamond	(1) 266 6059	www.diamondmm.com
DTK	(1) 246 8411	
EPOX	(1) 469 8000	www.epox.com
Epson	(23) 502 830	www.epson.com
Fast Electronic	(1) 214 8621	www.allegro.hu
Freecom	(1) 352 7040	
Fuji	(1) 269 0232	www.fujifilm.co.uk
Gigabyte	(22) 515 468	www.giga-byte.com
Gravis	(1) 321 0408	www.gravis.com
Hewlett Packard	(1) 218 8800	www.hp.hu
Hyundai	(1) 452 4600	www.hyundai.com
Jazz Speakers	(1) 350 1246	
JVC	(1) 239 0086	www.jvc.com
Kodak	(1) 353 0111	www.kodak.com
Leadtek	(1) 350 1246	www.leadtek.com
Lexmark	(1) 220 5569	www.lexmark.com
LG	(1) 452 4600	www.lg.co.kr
Logitech	(1) 485 0648	www.logitech.com
Matrox	(1) 375 3716	www.matrox.com
Maxxtro	(1) 350 6822	
Microsoft	(1) 267 4636	www.microsoft.com/hun
Microtek	(1) 353 0111	www.microtek.nl
Minolta	(1) 206 2244	www.minolta.hu
Mustek	(1) 321 0408	www.mustek.com
Nikon	(1) 350 5525	www.nikon.hu
Nokia	(1) 236 1100	www.nokia.hu
NVIDIA	(1) 236 0818	www.nvidia.com
OKI	(1) 266 6225	www.oki.hu
Olympus	(1) 342 3255	www.olympus.hu
Orchid	(1) 236 0818	www.orchid.com
Philips	(1) 214 2392	www.philips.hu
Pinnacle	(1) 342 3255	www.pinnaclesys.com
Plextor	(1) 452 4600	www.plextor.com
Psion	(1) 356 9595	www.psion.hu
Rockfire	(1) 350 1246	
Saitek	(1) 322 2232	www.saitek.com
Samsung	(1) 388 7925	www.samsung.hu
Sanyo	(1) 353 0111	www.sanyo.com
Sony	(1) 250 2413	www.sony.hu
SOYO	(22) 515 414	www.soyo.nl
Tally	(1) 477 4050	www.tally.hu
TerraTec	(1) 322 2232	www.terratec.net
Toshiba	(1) 410 5987	www.toshiba.com
TraxData	(1) 237 1360	www.traxdata.com
Umax	(1) 221 5123	www.umax.com
Videologic	(1) 331 0518	www.videologic.com
Viewsonic	(1) 266 6059	www.viewsonic.com
Wacom	(1) 353 0111	www.wacom.com
Western Digital	(1) 215 3666	www.wd.com
Xerox	(1) 451 3500	www.xerox.hu
Yamaha	(1) 350 6822	www.yamaha.com

DVD FILMEK Magyar nyelven
WARNER DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
BERGYILKOSOK	ASSASSINS	5 000 Ft
SPECIALISTA	THE SPECIALIST	5 000 Ft
SZÓKÉSBEN	THE GETAWAY	5 000 Ft
SPACE JAM - ZÜR AZ ÜRBEN	SPACE JAM	5 000 Ft
SZIGORÚAN BIZALMAS	L. A. CONFIDENTIAL	5 000 Ft
A GÖMB	SPHERE	5 000 Ft
AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE	DEVILS ADVOCATE	5 000 Ft
ELVESZETT FIÚK	LOST BOYS	5 000 Ft
KOCKÁZATOS ÜZLET	RISKY BUSINESS	5 000 Ft
LETASZÍTVÁ	FALLEN	5 000 Ft
GYILKOSSÁG A FEHÉRHÁZBAN	MURDER AT 1600	5 000 Ft
VÉGKÉPP ELTÖRÖLNI	ERASER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 4.	LETHAL WEAPON 4	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 2.	LETHAL WEAPON 2	5 000 Ft
TÓKÉLETES MÄSÖLAT	COPY CAT	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER 3.	LETHAL WEAPON 3	5 000 Ft
TANGO ÉS CASH	TANGO AND CASH	5 000 Ft
UTOLSÓ CSERKÉSZ	LAST BOYSCOUT	5 000 Ft
TISZTÍTÓTŰZ	GLIMMER MAN	5 000 Ft
TŰZPARANCS	EXECUTIVE DECISION	5 000 Ft
PUSZTÍTÓ	DEMOLITION MAN	5 000 Ft
NINCS ALKU	THE NEGOTIATOR	5 000 Ft
ANGYALOK VÁROSA	CITY OF ANGELS	5 000 Ft
GOLFÖRŰLTEK	CADDYSHACK	5 000 Ft
BOMBANÓ	10	5 000 Ft
ARTHUR	ARTHUR	5 000 Ft
ROLLING STONES	ROLLING STONES	5 000 Ft
ÖRÜLT VÁROS	MAD CITY	5 000 Ft
NEW JACK CITY	NEW JACK CITY	5 000 Ft
KATONA	SOLDIER	5 000 Ft
ARMAGEDDON	ARMAGEDDON	5 000 Ft
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP	ENTER THE DRAGON	5 000 Ft
FAKÓ LOVAS	PALE RIDER	5 000 Ft
VESSZŐFUTÁS	GAUNTLET	5 000 Ft
PISZKOS HARRY	DIRTY HARRY	5 000 Ft
A SZERELEM HÁLÓJÁBAN	YOU HAVE GOT MAIL	5 000 Ft
JFK	JFK	5 000 Ft
ÁTKOZOTT BOSZORKÁK	PRACTICAL MAGIC	5 000 Ft
TÖBB, MINT TESTÖR	THE BODYGUARD	5 000 Ft
MY FAIR LADY	MY FAIR LADY	5 000 Ft
BŰVÖS KARD	MAGIC SWORD	5 000 Ft
SZABADÍTÁSOK KI WILLYT!	FREE WILLY	5 000 Ft
KOBRA	COBRA	5 000 Ft
SZÁRNYAS FEJVADÁSZ	BLADE RUNNER	5 000 Ft
HALÁLOS FEGYVER	LETHAL WEAPON	5 000 Ft
ÖRÜLET	FRANTIC	5 000 Ft
SZEMTÖL SZEMBEN	HEAT	5 000 Ft
A KIS HERCEGNÖ	LITTLE PRINCESS	5 000 Ft
TITKOK KERTJE	SECRET S GARDEN	5 000 Ft
SZÁGULDÓ ERÖD	UNDER SIEGE 2	5 000 Ft
TŰZ A MÉLYBEN	FIRE DOWN BELOW	5 000 Ft
MÄTRIX	THE MATRIX	5 000 Ft
DERMESZTÖ SZENVEDÉLYEK	FINAL ANALYSIS	5 000 Ft
LÄNGÖLÖ JÉG	ON DEADLY GROUND	5 000 Ft
TÖRVÉNYRE TÖRVE	OUT FOR JUSTICE	5 000 Ft
HA A FÉRFI IGAZÁN SZERET	WHEN A MAN LOVES A WOMAN	5 000 Ft
VISSZAVÄGÖ	PAYBACK	5 000 Ft
CSAK EGY KIS PÄNIK	ANALYZE THIS	5 000 Ft
ÄLLAMÉRDEK	ABSOLUTE POWER	5 000 Ft
STRIPTÄSE	STRIPTÄSE	5 000 Ft
HÜSÄGÖK MÄGLYÄJA	THE BONFIRE OF THE VANITIES	5 000 Ft
ÖSSZEÖMLÄS	FALLING DOWN	5 000 Ft
HALÄLOS NYUGALOM	DEAD CALM	5 000 Ft
PÖLICE ACADEMY	PÖLICE ACADEMY	5 000 Ft
LED ZEPPELIN	LED ZEPPELIN	5 000 Ft
CASABLANCA	CASABLANCA	5 000 Ft
HÜVELYK PÄNNA	THUMBELINA	5 000 Ft
PÖLTERGEIST	PÖLTERGEIST	5 000 Ft
EXCALIBUR	EXCALIBUR	5 000 Ft
TISZTA JÄT SZMA	FAIR GAME	5 000 Ft
GYILKOS TŰRA	DELIVERANCE	5 000 Ft
ÉNEK AZ ESÖBEN	SINGIN' IN THE RAIN	5 000 Ft
AZ ÖRDÖGÜZÖ	THE EXORCIST	5 000 Ft
EGY IGÄZ ÜGY	JUST CAUSE	5 000 Ft
2010 - A KÄPCSÖLAT ÉVE	2010	5 000 Ft
AMADEUS	AMADEUS	5 000 Ft
SÖMMERSBY	SÖMMERSBY	5 000 Ft
AZ IGÄZSÄG NÄPJA	TRUE CRIME	5 000 Ft
VÄDIÜJ VÄDNYUGÄT	WILD WILD WEST	5 000 Ft
10 DÖLOG ÄMIT UTÄLOK BENNED	10 THINGS I HÄTE ABOUT YOU	5 000 Ft
HÄRÄGBÄN A VILÄGGÄL	REBEL WITHOUT A CAUSE	5 000 Ft
AZ IGÄZÄK	THE RIGHT STUFF	5 000 Ft
HÄBÖRGÖ MÄLYSÉG	DEEP BLUE SEA	5 000 Ft
SZÖRNYECSKÉK	GREM'LINS	5 000 Ft
HALÄLOS TERÄPIÄ	EXTREME MEASURES	5 000 Ft
GIGI	GIGI	5 000 Ft
NÄGYMENÖK	GOODFELAS	5 000 Ft
LÖNE STAR	LÖNE STAR	5 000 Ft
ÖZ, A CSÖDÄK CSÖDÄJA	THE WIZARD OF ÖZ	5 000 Ft

COLUMBIA DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
GÖDZILLA	GÖDZILLA	7 500 Ft
VÄD VÄGYÄK	WILD THINGS	7 500 Ft
EGYENESÄN ÄT	FLÄTLINERS	7 500 Ft
ELHÄGYOTT BÖLYGÖ	SCREAMERS	7 500 Ft
GÄTTÄCÄ	GÄTTÄCÄ	7 500 Ft
IKREK	TWINS	7 500 Ft
HALÄLKÄNYÄR	U-TURN	7 500 Ft
NÄGY BÖRZÖNGÄS	BIG CHILL	7 500 Ft
MENEKÜLÉS ÄBSÖLÖMBÖL	ESCAPE FROM ÄBSÖLOM	7 500 Ft
RÉMSÉGEK KÖNYVE	URBÄN LEGEND	7 500 Ft
BÄD BÖYS	BÄD BÖYS	7 500 Ft
KISÉRLETI PATKÄNYÖK	DISTURBING BEHAVIOUR	7 500 Ft
SÖLO, A TÖKÉLETES FEGYVER	SÖLO	7 500 Ft
ÜJRA A RÉGI	STILL CRAZY	7 500 Ft
ÖMM	ÖMM	7 500 Ft
FUTURESÖRT - SPÖRTHÄBÖRÜ	FUTURE SÖRTS	7 500 Ft
MÜNCHÄUSEN BÄRÖ KÄLÄNDJÄI	ÄDVENTURES OF MÜNCHÄUSEN	7 500 Ft

KINA SZINDRÖMA	THE CHINA SYNDROME	7 500 Ft
SÖRSJEGYESEK		7 500 Ft
SZELLEMI RTÖK	GHOSTBUSTERS	7 500 Ft
SZELLEMI RTÖK 2	GHOSTBUSTERS 2	7 500 Ft
MEG MINDIG TÜDÖM, MIT TETTÉL...	I STILL KNOW WHAT YOU DID LAST...	7 500 Ft
MINIZSENİK	BÄBY GENIUSES	7 500 Ft
ONLY YOU	ONLY YOU	7 500 Ft
KEMÉNY DİÖ	JÄWBREÄKER	7 500 Ft
JÄCKIE CHÄN: ÄZ ELVESZETT ZSÄRÜ	WHO ÄM I?	7 500 Ft
KEGYETLEN JÄTÉKÖK	CRUEL INTENTIONS	7 500 Ft
ZÖRRÖ ÄLÄRCA	THE MASK OF ZÖRRÖ	7 500 Ft
DR. STRÄNGELOVE, ÄVÄGY HÖGYÄN...	DR. STRÄNGELOVE ÖR: HOW I ...	7 500 Ft
ÄRRÄL SZEMBEN	STRIKING DISTANCE	7 500 Ft
FÄRKÄS	WÖLF	7 500 Ft
EGYEDÜLÄLLÖ NÖ MEGÖSZTÄNÄ	SINGLE WHITE FEMALE	7 500 Ft
HEÄVY METÄL	HEÄVY METÄL	7 500 Ft
HÄTTYÜHERCEGNÖ	THE SWÄN PRINCESS	7 500 Ft
ÉBREDÉSEK	ÄWÄKENINGS	7 500 Ft
A MÉLYSÉG	THE DEEP	7 500 Ft
DESPERÄDÖ/EL MÄRIÄCHI - A ZENÉS Z	DESPERÄDÖ/EL MÄRIÄCH	7 500 Ft
ESÉLYLESÖK	ÄGÄINST ÄLL ÖDDS	7 500 Ft
TÄXISÖFÖR	TÄX DRIVER	7 500 Ft
A 13. EMELET	THE THIRTEENTH FLOOR	7 500 Ft
A GÖNÖSZ CSÄBITÄSÄ	MÄRY REILLY	7 500 Ft
MR. JÖNES	MR. JÖNES	7 500 Ft
ÜZENET A PÄLÄCKBÄN	MESSAGE IN THE BÖTTLE	7 500 Ft
ÄZ UTÖLSÖ ÄKCIÖHÖS	LAST ÄCTION HERO	7 500 Ft
TÄNÄR ÜRNÄK SZERETETTEL	TO SIR WITH LOVE	7 500 Ft
ROBÖTZSÄRÜ 3	ROBÖCÖP 3	7 500 Ft
STREETFIGHTER - HÄRC A VÉGSÖKIG	STREETFIGHTER	7 500 Ft
MONDVÄCSINÄLT HÖS	ÄCCIDENTÄL HERO	7 500 Ft
HALHÄTÄTLÄN KEDVES	IMMÖRTÄL BELOVED	7 500 Ft
MICSÖDÄ CSÄPÄT	A LEÄGUE OF THEIR ÖWN	7 500 Ft
FRUSKÄ GÄTE	DICK	7 500 Ft
CÄRMEN	BIZET'S CÄRMEN	7 500 Ft
IDETLEN IDÖKIG	GROUNDHÖG DÄY	7 500 Ft
ÄPÄFEJ	BIG DÄDÄY	7 500 Ft
VÄSÖTT SZÖLÖK	PÄRENTHÖÖD	7 500 Ft
HÖÖK	HÖÖK	7 500 Ft
ÄJJL, VÄGY JÖVÖKI	BLUE STREÄK	7 500 Ft
DÜPLÄ PLÄTINÄ	DOÜBLE PLÄTINUM	7 500 Ft
TŰZFÖRRÖ ÄLÄBÄMÄ	CRAZY IN ÄLÄBÄMÄ	7 500 Ft
A WINSLÖ FİÜ	THE WINSLÖ BÖY	7 500 Ft
SZENT ELMÖ TÜZE	ST. MÄS. HE	7 500 Ft
MI TÖRTEÄT ÄZ EJJEL?	ÄT. I ÄLÄN ÖHT	7 500 Ft
VIRTÜÄLIS SEX	VIRTÜÄL SEXÄLÄTY	7 500 Ft
ÄZ 54. HÄDTEST	GÖRÖY	7 500 Ft
NYÖMÄSI	GÖ	7 500 Ft
SILVERÄDÖ	SILVERÄDÖ	7 500 Ft
A HETEDIK JEL	THE SEVENTH SİGN	7 500 Ft
ÖLDÖKLÖ VÄGYÄK	MÖRTÄL THÖUGHTS	7 500 Ft
EXISTENZ - ÄZ ELET JÄTÉK	EXISTENZ	7 500 Ft
MUPPET SHÖW ÄZ ÜRBÖL	M. P. T. R. M. SPÄCİ	7 500 Ft
MUPPET SHÖW NEW YÖRKBÄN	M. P. T. S. T. H. MÄNÄTÄTÄN	7 500 Ft
A KÖD NÉVE: MÖRKÜR	M. H. J. R. S. N. S.	7 500 Ft

DISNEY DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
ÖRÖSZLÄNKIRÄLY 2.	LİÖN KİNG 2	5 000 Ft
KÉZ, ÄMELY A BÖLCSÖT RİNGÄTJÄ	HÄND THÄT ROCKS CRÄDLE	5 000 Ft
MEGCSÄLÄTVÄ	DECEIVED	5 000 Ft
KVİZ SHÖW	QUIZ SHÖW	5 000 Ft
FEHER ÄGYÄR	WHITE FÄNG	5 000 Ft
ROCKETEER	ROCKETEER	5 000 Ft
HALÖTT PÉNZ	DEÄD PRESIDENT	5 000 Ft
ÄLÄDDIN ÉS A TÖLVÄJÖK FEJEDELME	ÄLÄDDIN ÄND KİNG OF THİEVES	5 000 Ft
6 NÄP, 7 ÉJSZÄKÄ	6 DÄY 7 NİÖHT	5 000 Ft
HÖKÜSZ PÖKÜSZ	HÖCÜS PÖCÜS	5 000 Ft
ÄPÄD-ÄNYÄD İDEJÖJJÖNİ	PÄRENT TRÄP	5 000 Ft
UTÖLSÖ DÖBÄS	SNAKE EYES	5 000 Ft
EGY BÖGÄR ELETE	BUG'S LIFE	5 000 Ft
JÖE ÄZ ÖRIÄS GÖRİLLÄ	MİÖHTY JÖE YÖUNG	5 000 Ft
KİNEK A PÄPNÉ?	PREÄCHER'S WİFE	5 000 Ft
MAFFIÄI	MAFFIA	5 000 Ft
HÜCK FİNN KÄLÄNDJÄI	ÄDVENTURES OF HÜCK FİNN	5 000 Ft
KÖBÜNKÖ	CÄLİFÖRNÄ MÄN	5 000 Ft
VESZÉLYES KÖLYKÖK	DÄNGEROUS MİNDİS	5 000 Ft
ÄPÄCÄ SHÖW 2	SİSTER ÄCT 2	5 000 Ft
DRÄGÄM, MÖST Mİ MENTÜNK...	HÖNE Y. WE SHRUNK ÖURSELVES	5 000 Ft
EGYİK KÖPÖ, MÄSİK EB	TÖRNER ÄND HÖÖCH	5 000 Ft
CSEKKBEN A TÄNGER	BLÄNK CHEQUE	5 000 Ft
HÄRÖM FÉRFİ ÉS EGY KİS HÖLGY	THREE MÄN ÄND LİTTLE LÄDY	5 000 Ft
GOÖFY	A GOÖFY MÖVİE	5 000 Ft
MİCİMÄCKÖ VİSSZÄTÉR	PÖÖH'S MÖST GRÄND ÄDVENTURE	5 000 Ft
SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG - VÄRÄ...	BEÄUTY ÄND THE BEÄST - THE EN...	5 000 Ft
A KÖZELLEÉSÉG	ENEMY OF THE STÄTE	5 000 Ft
KEDVENC MÄRSLÄKÖM	MY FÄVÖURİTE MÄRTİÄN	5 000 Ft
A DZSÜNGEL KÖNYVE	THE JÜNGLE BÖÖK	5 000 Ft
A KİS HÄBLÄNY	THE LİTTLE MERMÄID	5 000 Ft
PÖCÄHÖNTÄS 2	PÖCÄHÖNTÄS 2	5 000 Ft
BİGYÖ FELÜGYELÖ	ÄSPİCT ÖR ÄDÖÖHT	5 000 Ft
CÄRLÄ ÜJ ELETE	THE ÖTHER SİSTER	5 000 Ft

FOX DVD

MAGYAR CÍM	ANGOL CÍM	ÁR
TITÄNIC	TITÄNIC	10 000 Ft
KERESD A NÖTI	THERE İS SÖMETHİNG ÄBÖUT MÄRY	9 000 Ft
FÉKTELENÜL	SPEED	6 900 Ft
FÉKTELENÜL 2 - TELJES GÖZZEL	SPEED 2	6 900 Ft
DRÄGÄN ÄDÄ ÄZ ELETED	DİE HÄRD	6 900 Ft
MÉG DRÄGÄBB ÄZ ELETED	DİE HÄRD 2	6 900 Ft
LÄNCREÄKCIÖ	CHÄIN REÄCTİÖN	6 900 Ft
RÉS A PÄJZSÖN	BÖKEN ÄRÖW	6 900 Ft
HÖLT PÖNT	PÖİNT BRÄK	6 900 Ft
X-ÄKTÄK - A MÖZİFİLM	THE X FİLES MÖVİE	6 900 Ft
A BÄTRÄK İGÄZSÄGÄ	CÖURÄGE ÜNDER FİRE	6 900 Ft
ÖRÖKKÖN-ÖRÖKKÉ	EVER ÄFTER	6 900 Ft
RÖMÖÖ + JÜLİÄ	WİLLİÄM SHÄKESPEÄRE RÖMÖÖ & JÜLİET	6 900 Ft
ÖRJİTÖ VÄGY	UNLÄWFÜL EÄTRY	6 900 Ft
TŰZHÄNYÖ	VÖLCÄNÖ	6 900 Ft
ÄLİEN I, İI, İİI, İV	ÄLİEN I, İI, İİI, İV	8 600 Ft DB

Br.:9.990.-

FINAL FANTASY.VIII

Br.:8.990.-

THE FIFTH

THE METAL AGE

MEGJELENT MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL



UEFA

CHAMPIONS
LEAGUE

SEASON 1999/2000

Br.:8.990.-

PC
CD



Silicon
Dreams

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Forgalomba hozza: Automex Kft.

Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6., Tel.: 351-5015

Postai utóirat: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767 • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu



EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com

Mivel- szórakozzunk?

A sokoldalú PC magazin

Kéznel van az az ezüstösen csillogó műanyag korong? Akkor készülj fel, hogy eláshasd magad az e havi DVD- és CD-melléklet digitális mámorának csábító dzsungelében.

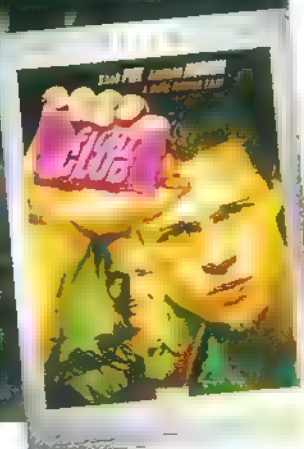
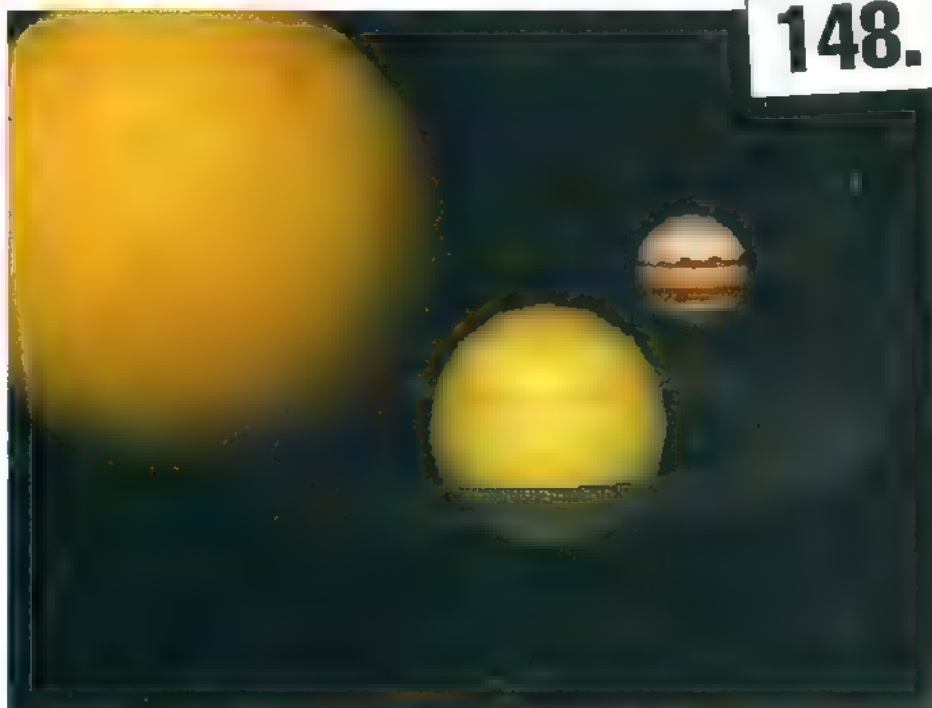
Bevezető

Ha esetleg nem tudtad volna, gyorsan eláruljuk: azt az újságot tartod a kezében, amelyikhez a legtöbb és legjobb demóanyag jár ma a piacon. Ha játszani szeretnél, akkor kezd mondogd a *Gunship!* exkluzív bemutatkozával. Aztán gyorsan rohanj fedezékbe és indítsd el a *Dogs of War* stuffot! Ha ezen is túl vagy, már jöhet is a vadiúj *Daikanata*. Érezd, ahogy PC-d életre kel, ahogy a hangok és a grafika rád zúdul. Aztán gondolj egy félmosoly erejéig azokra, akik még ma is azt hiszik, ez a fantasztikus masina csak szövegszerkesztésre való!

De nem csak játékból áll az élet (ahogy ezt bizonyára a te apád is számtalanszor elmondta, mikor végigfutotta ellenőrkönyvedben az igazgatói bejegyzéseket). Az internetes grafika terén valami nagy durranás érkezett. Olyan nagy, hogy csak na. Ennél kissé pontosabb információt szeretnél? Nos jó. A program, amiről szó van, a *Strata 3D*. A legjobb lesz, ha azonnal elfelejted a megszokott, 2D-ben rendelt uncsi grafikákat. Igazi, valós időben mozgatott lélegzetelállító animációk. Ha szörfözés közben valami ilyesmit találnál, tudd meg, hogy a *Strata 3D*-vel csinálták. Bár túl sok még nem létezhet, hiszen az anyag vadonatúj. És természetesen ezt is mi mutatjuk be neked.

Aztán, ha már mindenképp ki kell lépned a való világba, adunk pár tanácsot, milyen filmet nézz meg a mozikban. Van pár érdekesség, de azért ne ess túlzásokba: nehogy túl sokáig magára hagyj a gépedet!

Ebben a hónapban is néztünk videót és DVD-t. Ezek közül is kiemeljük az érdekesebbeket. Apropó! Ha minden jól megy és terveink bevalnak, a jövő hónaptól kedvenc újságodat (értsd: a *PC Format*-t) már akár DVD-melléklettel is kérheted. Természetesen mi nem filmeket fogunk felpakolni a lemezre, hanem programokat... De mennyit! Nos tehát akkor szórakozásra fel!



Tartalom

144 Hírek

A legfrissebb hírek a DVD világából.

145 Szemle

Ideglélés – The Blair Witch Project
Karambol (Crash)
Deep Blue Sea
Three Kings
Harcosok klubja
A John Malkovich menet

148 CD-ajánló

Palace Mix
A-HA
Armand Van Helden
Auth Csilla
Back II Black
Bon Jovi
Lou Reed
Matchbox Twenty
Naksí vs. Brunner
No Doubt
RollerGirl

150 Filmajánló

Galaxy Quest
Bérgyilkos a szomszédomban
Minden héten háború

151 Könyvajánló

Linux
Bill Gates mondja
Minden határon túl

152 Install: Szoftver

Strata 3D
Cult3D

154 Install: Szoftver

Varázsmozaik
Daniel Robin: Az ébredés krónikája
FreeDV
Philips FreeSpeech Web Edition

156 Install: Szoftver

trueSpace 3 SE
Világatlasz

158 Install: Játékok

Daikanata
GunShip!
Evolve
Lemmings Revolution
NASCAR 2000
Ground Control
Dogs of War
Half-Life patchek

Közelgő attrakciók

Régió 2


Excalibur (Director's Cut)

Artúr király és lovagjai legendájának pazar képi világgal megáldott feldolgozása, szép csatajelenetekkel és parádés szereposztással.


Star Trek: Insurrection

Baldy visszatér, a végső határokat kutatja, újabb küzdelmeknek lehetünk tanúi. Csak igazi Trekereknek.


Texas Chainsaw Massacre

Igazi, 70-es évekbeli gyilkolós horrorfilm, amiben egy csoport fiatal belefut néhány keletlen, különböző eszközökkel felszerelt kannibálba. Elmesélni

már nem tudják a történetet, ugyanis ezt az időt már nem érik meg.

Régió 1


The Messenger

Ideje metafizikai síkokra evezni, a rendező megpróbálja kideríteni, hogy vajon Jeanne D'Archoz tényleg isten beszélt?


Man on the Moon

Andy Kaufman szerepében Jim Carrey szeretné eljátszani Amerika egyik legbefolyósabb komikusának életét, aki még az REM

zenekart is megihlette egy azonos című szám erejéig.


Interview with the Vampire (DTS)

A film DTS hanggal felvett verziója, kifejezetten mozibuziknak, ennél jobb hangzást képtelenség készíteni egy filmhez.

Regionális változatok

Ideje felugrani a Régió 1 vonatra és elfogadtatni a PC-del és DVD-lejátszóddal mindazt, amit csak akarsz.

HA AMERIKAI VAGY (ESETLEG AZZÁ válsz), akkor az még nem jelenti azt, hogy abban a pillanatban ostoba is leszel, viszont a világ többi lakójáról tutira ezt fogod gondolni. Mindenki, aki egy kicsit is foglalkozott a DVD-technikával, hallott a régiókódokról, vagyis arról a korlátozásról, aminek köszönhetően bizonyos lemezeket csak bizonyos lejátszókkal tudunk használni. Az egész mozgatórugója a pénz – a mozióriások azt akarják, hogy a tömegek csak akkor tessenek rá a kezüket egy-egy filmre, amikor azt ők engedélyezik.

A filmgyártók azon igyekeznek, hogy a filmek ütemezését, megjelenését annyira a markukban tartsák, amennyire csak tudják. Így ellenőrizhetik a filmjeik globális megjelenését és a videokazetták, illetve DVD-lemezek kiadását.

Itt valami búzlik

A múltban nem voltak ilyen problémák, mivel a videolejátszók fizikailag korlátozottak voltak – ha valaki amerikai filmet akart megnézni otthon, azt csak úgy tehetette, ha a videója és a TV-készüléke is képes volt az amerikai, NTSC szabványú

megjelenítésre. A dolog hátulütője, hogy ma már majdnem minden videó képes az európai PAL szabvány mellett az NTSC kép megjelenítésére. A mozióriások természetesen így is, úgy is megvan a megfelelő felszerelésük.

Most pedig egyre több befolyásos európai emeli fel a szavát a régiókódok ellen, sariatárságnak és helypazarlásnak titulálva azt.

Ha a tömegek véleménye nem változtat meg semmit, akkor majd a készpénz. Európában több Régió 1-es (amerikai) DVD-lejátszót adnak el, mint Régió 2-est (európai). Akkor meg minek kell erőltetni egy olyan dolgot, ami érezhetően nem működik és a vásárlók sem akarnak belemenni. A filmes vállalatok szempontjából a dolog még rosszabb, hiszen az év vége felé várható a régiókód nélküli, olcsó DVD-lejátszók piaca kerülése.

Sokan a régiókódot csak időhúzás-



A széles körben elterjedt chipezés is mutatja, hogy a filmgyártók szigorú módszere nem határos.

nak tartják, amivel a gyártók próbálják a kalózkodást lejjebb szorítani és a terjesztést felügyelni, amíg nem derül ki a DVD hatása a filmek világára. Így mérik fel a cégek a lehetőségeket.

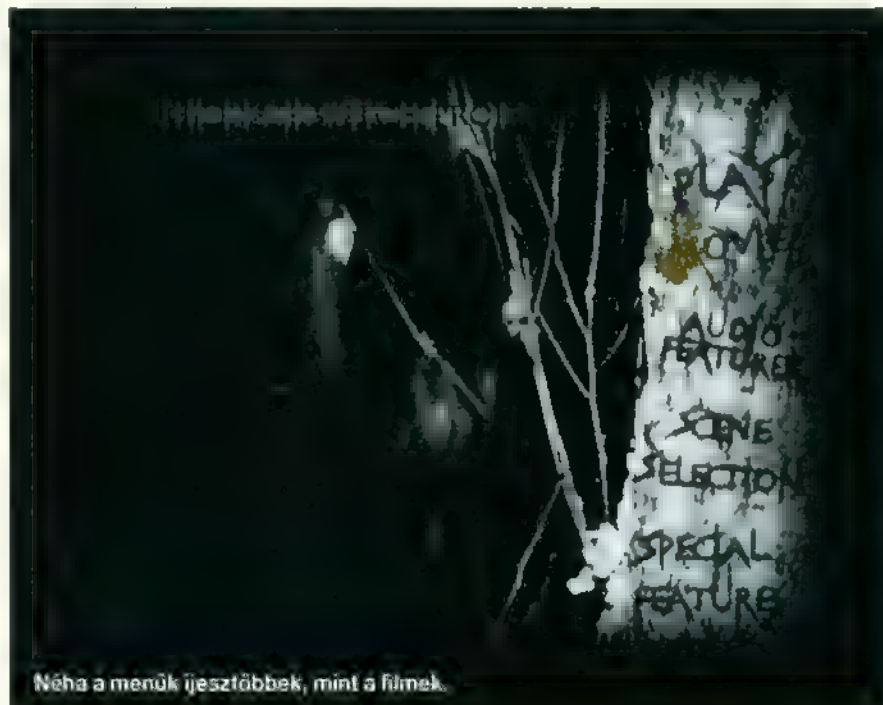
Az is elképzelhető, hogy a jövőben a filmek Régió 0 kóddal jelennek majd meg, így azonnal egy szélesebb nézőréteget célozva meg. Különös módon a DVD szexfilmek már most is így jelennek meg. Na persze a nyögések minden nyelvben egyformák.

És most a királyság...

Mozgó menük

A DVD-lemezeken tárolható hatalmas adatmennyiségeknek köszönhetően a filmek DVD verzióit készítők apaitanyait beleadnak a kezelőmenüknél, egy csomó extra és opció között válogathatunk. Sok DVD elején a filmből vett állóképekkel találkozhatunk. Ezután az olyan filmeknél, mint például a *Blade*, a menük némileg kreatívabbak lesznek, témákat vesznek elő a filmből, ezek ani-

mációjából alakulnak ki az egyes menüpontok. Ma már, a *Mátrix* vagy a *Blair Witch Project* megjelenésével a menük sokkal közelebb állnak magukhoz a filmjelenetekhez. A DVD-k készítői ilyen trükkökkel nyújtják át a nézőknek a hűvöti hímes tojást. Jó példa lehet az *Austin Powers 2*, amiben ha az extrák menüt nyitva hagyjuk, akkor Dr. Evil űrhajója berepül a képernyőre és egy csokor extra opciót hoz magával.



Néha a menük ijesztőbbek, mint a filmek.

DVD szótár

Chip(s)

Általánosságban ez egy teljesen hétköznapi szó. Eddig a chipeket a Playstation gépekben használták, vagy az autótulajdonosok chip-tuningnál. De ennek vége – ma már mindenki chipes DVD-lejátszót szeretne.

Valószínűleg már tudjátok, hogy a DVD-lejátszókat úgy készítik, hogy csak olyan lemezeket tudjanak lejátszani, amelyek ugyanolyan régiókódúak, mint maga az eszköz. Ha azonban a chipes DVD-lejátszó régiókódját nullára állítják, az kompatibilis lesz a világ bármely pontjáról származó lemezzel.

Jelen pillanatban két választási lehetőség van: az egyik, hogy a már meglévő DVD-lejátszót tuningoltatjuk egy kicsit chip segítségével, ami sajnos elég drága. A másik, hogy olyan DVD-lejátszót veszünk, ami nagyon egyszerűen nullás kódúra állítható, ilyen például a Samsung 709-es is, ezt a távirányítójával nullásra kapcsolhatjuk. Aki a meglévő lejátszóját szeretné bütyköltetni, az nézze meg a www.techtronics.com címet, ahol szinte minden lejátszó átalakításához talál segítséget.

The Blair Witch Project

Ár: 8900 Ft
Terjesztő: 20th Century Fox
Kép: 4.3
Hang: Dolby Digital 2.0
Extrák: Lábjegyzetek, előzetesek, dokumentumok, két kommentár stb.

AZ EREDETISÉG MANAPSÁG EGYRE fontosabbá válik. Még a legkomolyabb, több száz millió dollárból készült filmek sem ragadják meg mindenki fantáziáját, mialatt filmesek egy kis csoportja néhány tizezer dolcsiból olyan filmet forgat, ami megbolondít minden moziba járó rendes embert.

A *The Blair Witch Project* alapötlete, hogy egy olyan filmet láthatunk, amit három filmfőiskolás készített, mialatt megpróbáltak utánajárni a blairi boszorkány legendájának, csak hogy ők maguk soha többé nem kerültek elő, csak az általuk felvett szalagok, filmtörédek. Érdekes, hogy az egészet egyes szám első személyben láthatjuk, hiszen



a filmet egy 16 mm-es kamerával és egy handycammal rögzítették. Ellenében a legtöbb horrorfilmmel, ahol megtarthatjuk a távolságot az áldozatoktól, itt most az események közepén érezzük magunkat, mintha minket is

ugyanúgy csapdába ejtettek volna, ahogy a három diákot.

A film elején megismerhetjük a szereplőket és indokaikat, mit miért tesznek, miért forgatnak dokumentumfilmet. Ahogy egyre beljebb haladnak a fák között, úgy nő a feszültség és úgy lesznek egyre elszigeteltebbek. A szituáció pánikba és csonkításba torkollik, majd a film háborzongató és idegőrlő véget ér.

Aki beveszi a dokumentumfilm dumát, annak a *Blair Witch* szörnyű élmény lesz, de ez nem mindenkinek működik. Teljesen mindegy, hogy mit mondanak az emberek, a film tagadhatatlanul eredeti ötletre épül és ráadásul egy csomó extra opciót találunk a lemezen.

Film: 85%
DVD extrák: 85%

Végítélet: Lábjegyzetek, előzetesek, dokumentumok, két kommentár stb.

Idén is megrendezzük a szokásos „Leghűlyebb fényképek a PC Formet-ban” versenyt. Várjuk a nevezéseket.



Karambol

Ár: 8900 Ft Terjesztő: Columbia Tristar Kép: 1.85:1
Hang: Dolby Digital 5.1 Extrák: Nagyon kevés, de van néhány előzetes, je-enetválasztási lehetőség, felirat

David Cronenberg *Crash*, azaz *Karambol* című filmje egy pár (James és Catherine Ballard) bizzar történetét meséli el, akik ráébrednek, hogy életük mennyire üres. Ezután James autóbalesetet szenved Dr. Helen Remingtongal és a férjével, amiben a férj meghal. Ezután ők hárman egy olyan csoportot alkotnak, akik az autóbalesetekre gerjednek be. Olyan perverzítások következnek, mint a csonkítás, vér, ondó és autoalkatrészek. Egy

unalmas, erotikus thriller, ami minden lehet, csak szexis nem. Ez a gyenge, unalmas film senkinek sem tetszett, meztelenség ide vagy oda. Az igazi DVD extrák hiánya pedig még jobban lerontja az összehatást.

Film: 55%
DVD extrák: 30%

Végítélet: Férfiak és nők, akik csak úgy tudnak menni, ha a kocsijuk elszáll. Van, aki ezt szórakoztatónak találja, de szórakoztatónak biztos nem.

Deep Blue Sea

Ár: 5000 Ft Terjesztő: Warner Home Video Kép: 2.35:1 anamorfikus
Hang: Dolby Digital 5.1 Extrák: Kommentár, gyártási feljegyzések, mozielőzetesek, kimaradt jelenetek, fotóalbum és forgatókönyv, DVD-ROM opciók.



aki az Alzheimer-kór gyógy módját szeretné megtalálni. Az öt segítő tudósok találnak egy módszert, amivel megnövelik a cápa agyát és ebből kivonják a szükséges anyagot. Nyilvánvaló, hogy a szóban forgó cápa ezt nem igazán értékeli és elkezdik felzabálni fogvatartóikat, aminek az eredménye előre látható.

Film: 70%
DVD extrák: 85%

Végítélet: A Die Hard 2 rendezőjétől túl sokáig várhatunk, de a filmben szerepel a vezető Saffron Burrows, és az akciót legalább úgy tartanak.

Befutottak...



Never Been Kissed

Romantikus komédia, amiben Drew Barrymore szegénylős riporterként titokban visszatér az iskolájába és beleszeret valakibe.

Capricorn One

Mi történik akkor, ha egy űrbéli küldetést elrontanak és a hibát egy hamis Marsra szállással próbálják elsikálni? Sosem történhet meg?



Ed TV

A videokölcsönzős élete teljesen felfordul, amikor megengedi egy filmesnek (Ellen DeGeneres), hogy élete 24 óráját felvegye.

Mickey Blue Eyes

Jó kis vigjáték. Hugh Grant árverésvezetőt alakít, akit beszippant a csöcselék, a barátnője pedig egy gengszter lánya.



Inspector Gadget

A gyerekek képregényének szörnyű filmváltozata, amiben a címszereplő, Matthew Broderick a fejéből kiugró helikoptert próbálja irányítani.

Havana

1958, Kuba. Egy profi szerencsejátékos beleszeret egy kubai forradalmárba, akinek férje elesett a háborúban.



Priscilla Queen of the Desert

Ausztriai táborozás, ami egy színjátszótársulat megpróbáltatásait követi nyomon, akik megpróbálnak megélni ebben a barátságtalan környezetben.

The Eagle Has Landed

Michael Caine és társai egy második világháborús, kémkedős akció-thrillerben mindenféle férfias dolgot cselekszenek.



Befutottak...



The Firm

Egy törekvő, fiatal ügyvéd azt hiszi, hogy megfogta az isten lábát az első munkahelyével, aztán felfedezi a cég baljós, halálos oldalát.

American Pie CE

A korábbi népszerű Porky újrafeldolgozása, plusz sosem látott labjegyzetek. A filmben egyebkent négy tini jóbarát próbálja elveszíteni a szüzességét.



Star Trek Vol 11/12

Digitálisan felújított verziói az eredeti sorozat 21., 22., 23. és 24. részének, kifejezetten olyanoknak, akiknek semmi sem elég.



Independence Day SE

Tömör DVD-látványosság, 9 percnyi sosem látott jelenet, hosszú kommentárok és még sok-sok más.



Cliffhanger CE

Sylvester Stallone mászós thrillerjének gyűjtőknek készült kiadása, három kommentárral, a trükkök magyarázatával és egy „Így készült” rövid filmmel.



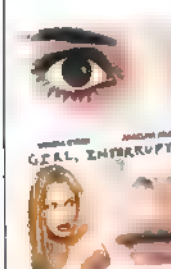
The Green Mile

A Halálsor őreinek nagysikerű története, amiben erkölcsi dilemmával küszködnek, nevezetesen egy ártatlan férfi kivégzésével.



Girl, Interrupted

Susanna Kaysen való eseményekre alapuló története, aki egy elmegyógyintézetben találkozik néhány zaklattott nővel, majd rájön, hogy harcolnia kell a józan eszéért és szabadságáért.

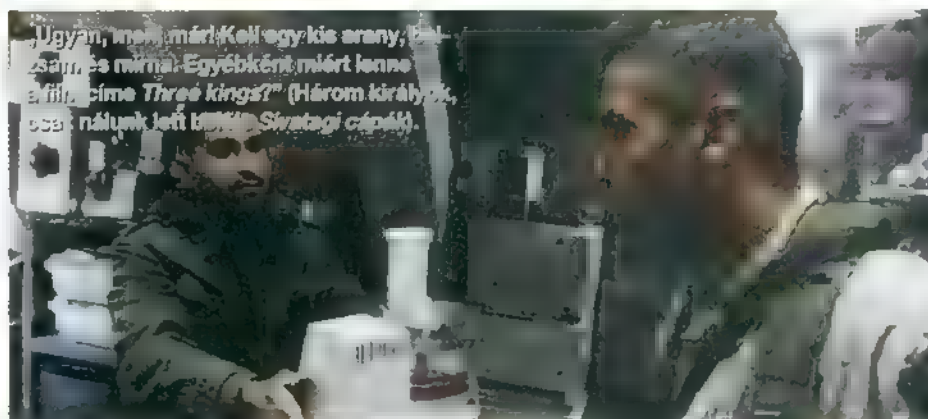


Bicentennial Man

Robin Williams Andrew, a házirobot szerepében, aki rájön, hogy 200 éves működése alatt igazi emberi érzelmeket és vágyakat fejlesztett ki magában.



Hát ez nem éppen az a hely, ahol a PC Format legutolsó számát kellene tartani.



Sivatagi cápák

Ár: kb. 6200 Ft Terjesztő: Warner Brothers Kép: 1.85:1 Hang: Dolby Digital 5.1 Extrák: Kommentárok, „Így készült”, bemutatók, interjúk, naplók, három rejtett opció, helyszínek, játék Ice Cube-bal.

M IUTÁN VÉGET ÉRT AZ ÖBÖL-háború, az amerikai katonáknak nem maradt más szórakozása, mint hogy berúgjanak, a TV kamerái előtt rosszkodjanak

és az iraki foglyokat bosszantsák. Ebben a felfordulásban négy katona talál egy térképet, amin a Saddam által ellopott kuvaiti kincsek lelőhelye pontosan fel van tüntetve. Elhatározzák, hogy visszalopják – maguknak.

Követhetjük a katonákat, amint behatolnak Irakba, Saddam egyik bunkerét keresve. A Sivatagi cápák több mint egy szokványos háborús akciófilm. A leendő tolvajok rájönnek, hogy az iraki katonák sokkal inkább el vannak foglalva azzal, hogy elnyomjanak mindenféle ellenállást az irakiak között, mint hogy észrevegyenek néhány amerikai katonát. Kalandoraink hamarosan vá-

laszútra kényszerülnek, meglógnak az arannyal vagy megmentenek néhány gyámoltalan irakit, akiket az amerikai hadsereg elfelejtett.

Dilemmájuk külön szálként jelentkezik a filmben, ami azt ecseteli, hogy miért is harcoltak az Öböl-háborúban. A politikai állásfoglalások elég erősek, de azért üdítőek, és jól időzített poénok is ellensúlyozzák.

A rendező felhasznál néhány nagyszerű és szokatlan filmművészeti ötletet, valamint furcsa kameraállásokat. Az akciók természetesen sokat számítanak a filmben, de az intelligenciája és a humora emeli az átlagos akciófilmek fölé.

A Sivatagi cápák igazi felüdülés a begyöpösödött akciómozik között, a film DVD-s támogatottsága pedig minden idők egyik legjobb DVD-lemezévé teszi. Ezek után lehetetlen nem megvenni.

Film: 85%
DVD extrák: 95%

Végítélet: Elragadó cucc – egy film olyan élvezet, ami a megszokott háborús akciófilmek fölé emeli, valamint néhány kiváló extra opció.

Harcosok klubja

Ár: kb. 9000 Ft Terjesztő: Fox Home Video Kép: 2.35:1 Hang: Dolby Digital 5.1 Extrák: Négy kommentár, kimaradt jelenetek, bemutatók, „Így készült” fotók, felvételek a színiafak mögött.



A közeljövőben járunk, ahol a modern élet baromi unalmas. A barátok és család nélküli Edward Norton elszántan keresi a kiutat ebből az unalmasságból. Különböző beteg, illetve rákos csoportokba öltözködik be, betegséget mímelve próbál barátokra szert tenni, vagy egyáltalán valahová tartozni. A végén aztán létrehozza a saját csoportját, a harcosok klubját,

ahol ő és a hozzá hasonló kitarthatnak a hétköznapi egyhangúságból. A klub kultuszt teremt, őt pedig hamarosan messiásként tisztelik. Léven betegesen erőszakos, a Harcosok klubja nem a gyenge szívűeknek szól, viszont igazi üzenetet hordoz és gyönyörű felvételekkel találkozhatunk benne.

Film: 90%
DVD extrák: 85%

Végítélet: A Harcosok klubja az erőszakra épül, de mégis humoros és intelligens gondolatokkal találkozzunk benne, ráadásul van egy csomó DVD extra, amiért szintén érdemes megvenni.

A John Malkovich menet

Ár: kb. 6200 Ft Terjesztő: USA Entertainment Kép: 1.85:1 anamorlikus Hang: Dolby Digital 5.1 Extrák: Bemutatók, TV-reklámok, interjúk, dokumentumok, fényképek



tt az ideje, hogy megnyisd az elmédet, mivel éppen arra készülünk, hogy fejest ugorjunk A John Malkovich menet határozottan dilis cselekményébe. John Cusack, a sikertelen bábjátékos új munkát kap mint aktakukac egy fura irodaház még furább hét és feledik emeletén. Hamarosan felfedez egy kamrárt, ami egy átjárót rejt a nagy John Malkovich agyába.

Innentől kezdve elszabadul az örület, ahogy Cusack és munkatársai válogatás nélkül mindenkinek ki-kölcsönzik John Malkovich tudatát. A tetőpont igazán ihletett, Malkovich belép saját tudatába. Klasszikus, abszolút eredeti, örült komédia.

Film: 90%
DVD extrák: 75%

Végítélet: Lehet, hogy nem tudunk John Malkovichként gondolkodni és egy kicsit zavarba jövünk, de igazán jó szórakozás, teljesen és véglegesen humoros.

HÜLYÉK PARADICSOMA



AGYATLAN

APARTMAN



www.guesthouseparadiso.co.uk

UNIVERSAL PICTURES Presents A Phil McIntyre Production

STARRING RIK MAYALL & ADRIAN EDMONDSON VINCENT CASSEL HELENE MAHIEU BILL NIGHY SIMON PEGG FENELLA FIELDING LISA PALFREY

Costume Design by PAM DOWNE

Music Composed and Orchestrated by COLIN TOWNS LUCY BOULTING

Casting by TOM BROWN

Production Designer SEAN BARTON

Editor ALAN ALMOND BSC Director of Photography

Executive Producer HELEN PARKER MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON

Written by ADRIAN EDMONDSON & RIK MAYALL

Produced by PHIL MCINTYRE

Directed by ADRIAN EDMONDSON

Maxibemutató



a-kartel – Vato Loco
Epic/Sony Music
Kezdjük mindjárt egy olyan dal egyértelműen latinos beütés, nem véletlen Big Daddy főszerepe, amit mindjárt négy változatban is meghallgathatunk. Van egy új nótá is, ettől lesz igazán sikeres egy ilyen maxi. Hogy miért? Akit érdekel, hallgassa meg maga!



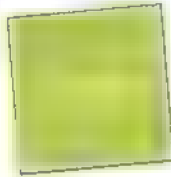
Angyalok alma
Samurai Songs Records/Warner Music
Jó ez a szám, tetszik meg minden, csak nézni ne kelljen.



Robby D. featuring DopeMan – DopeTalak
Warner Music
Egész meglepő. Nem tudom, hogy Robby D. ilyen, vagy DopeMannek köszönhető, hogy jó ez a zene, de érdemes foglalkozni vele.



Grooveland – Kend azt is!
Magneoton/Warner Music
MC Hammer: U Can't Touch This magyarul. Hát mit is mondhatunk erre, jó, de azért az eredeti jobb volt. Akik azt nem értették, azoknak elárulom, hogy az eredeti szöveg is jobb.



Armand Van Helden – Koochy
Armed Records/Warner Music
Ha valaki nem akar sok pénzt kiadni, de érdekli Armand munkája, akkor ebből a négy számból álló (három különböző), majdnem 24 perces maxilemezből tanulhat. Nem csak gyűjtőknek!



Da Stamin' Phrogz – Something about the music
Warner Music
A rádiókból ismerős zene hatféle változatban. Azt hiszem első sorban pont a rádióknak és a diszkósoknak készült.



Mandy Moore – Candy
Epic/Sony Music
Erre a hónapra is jutott egy fiatal, szöke szépség. Biztos, ami biztos.

Palace Mix, beköszöntő helyett

Kiadó: Record Express Irányár: 4000-4000 Ft
Internet: www.recordexpress.hu



Úgy látszik, ez a nyár már csak ilyen. A kiadók azon igyekeznek, hogy még véletlenül se maradjunk klubzenék nélkül. Ennek fényes bizonyítéka a Palace Dance Club és a Record Express újabb két mixlemeze. Az első két lemezlovas (Náksi és DJ Flash) közreműködésével a Summer Mix, ezen táncosabb, dallamosabb nótákat találunk. Náksi ugye a mindenki által ismert, azóta feloszlott Soho Party frontembere volt, DJ Flash rezident a Palace-ban. A House Mix albumot Johnny d'Ark

neve fémjelzi, aki nek sikerült egy nagyon jó válogatást összeraknia kizárólag a mi kedvünkre.

Zene: 85-85%
Külalak: 70-70%

Végtélet: Bulizni és bulizni, bulizni és bulizni, bulizni és bulizni, bulizni és bulizni.

Armand Van Helden – Killing Puritans

Kiadó: Armed Records/Warner Music Irányár: 3900 Ft
Internet: www.xmix.com, www.londonrecords.co.uk



Itt aztán van minden. A jó öreg Armand most sem tréfál, nem véletlenül ő a király nagyon sokak számára. Régebben olyan zenészeknek készített remixeket, mint Tori Amos, Ace of Base vagy Jimmy Sommerville, és most megjelentette harmadik saját készítésű albumát.

A recept a következő: vegyünk különböző stílusokat, például house, hip-hop, szintipop, heavy metal, rap. Készítsünk néhány hangmintát igazodva ezekhez, aztán keverjük össze úgy, hogy ehhez legyen. Na nem mindenki fogja szeretni, de aki meghallgatja, az könnyen megváltoztatja a zenéről alkotott elképzelését.

Zene: 88%
Külalak: 86%

Végtélet: Egyszerű ember, egyszerű zene, egyszerű zene, egyszerű zene.

Back II Black – Ulunk a téren

Kiadó: Sony Music Irányár: 3200 Ft
Internet: www.sonymusic.hu



Vége hallhatunk igazi zenét magyar zenekartól is, akiknek ez már a második albumunk. Még akkor is igazi, ha szerintem az első lemez jobb és az előző énekes szimpatikusabb volt.

Abszolút profi zenészek, nagyon jól megírt zenéket, számokat adnak elő, egy kifejezetten populáris stílusban, amit a rend kedvéért nevezzünk funkynak. A professzionalizmusukban azok biztos nem kételkednek, akik látták a zenekart élőben fellépni (én többször is). A fúvósok fokozottabb megjelenése külön jót tett a zenéjüknek, már külön szaxofonos is van, de időnként a trombita is megjelenik.

Zene: 92%
Külalak: 89%

Végtélet: Igazi szívfórt a magyar zene, nagyon profi kiadásban. Nagyon érdekes, hogy sokat hallunk róluk, többet.

A-HA – Minor Earth, Major Sky

Kiadó: WEA Records/Warner Music Irányár: 3900 Ft
Internet: www.a-ha.com



Ha valaki azt mondja egy évvel ezelőtt, hogy nemsokára lesz új A-HA lemez, akkor azt hiszem, ki-röhögtük volna. Most meg tessék, itt van. Hál' istennek.

Hosszú évek után újra együtt a három zenész, igaz öregebben, tapasztaltabban, érettebben. Az biztos, hogy nem vesztek semmit,

egy 1986-os sikerzenekar fantasztikus visszatérésének lehetünk tanúi. Én csak a saját szavaikat szeretném elismételni: „Az igazat megvallva a legjobb az egészben, hogy jobbak lettünk. Mindenben, mindenféle tekintetben. Egyszerűen csak jobbak vagyunk, mint valaha.”

Zene: 80%
Külalak: 88%

Végtélet: Egy zenekar, akik kihagytak a zenei pályáról néhány évet. Milyen érzés újra együtt lenniük?

Auth Csilla – Minden rendben

Kiadó: Sony Music Irányár: 3200 Ft
Internet: www.sonymusic.hu



Vége egy olyan csajszi, aki nem bombázó. Miért kell ennek örülni? Így legalább az kiderül, hogy nem egy kirakatbaba „dalol” nekünk, hanem olyan valaki, aki tényleg tud énekelni. Ez sajnos egyre ritkább a zenék világában.

Egyébként a zene nagyon jó, a legjobb magyar zenészek hozták össze Csillának ezt a lemezt. Az első album elsősorban a feldolgozásokról szólt, ez most saját szerzemények tömkelege, ami még inkább az énekesnő tehetségét bizonyítja. Természetesen szembejön egy csomó sláger-gyanús dal, amit a rádióhallgatók, buliba járók nem tudnak kikerülni. Nem is kell, nem fognak csalódni.

Zene: 89%
Külalak: 84%

Végtélet: Igazi zene, idősebb és fiatalabbaknak is tetszik.

Bon Jovi – Crush

Kiadó: Island Def Jam Music/Universal Music Irányár: 4600 Ft
Internet: www.backstagebj.com



Egy kicsit bajban vagyok ezzel a lemezzel, megmondom őszintén. Most vagy én öregedtem, vagy ők, de nekem ez a zene egy kicsit lagymatagnak tűnik.

Azt el kell ismerni, hogy a korral tudás és tapasztalat jár, s ezt érezni is. Azt senki nem mondhatja, hogy nem jól megkomponált dallamok vannak

a lemezen. De valahogy mégsem alkot a teljes anyag komplett egészet (legalábbis számomra). Azt hiszem, csak a rajongók fogják sokat hallgatni, ezzel a lemezzel nehéz lesz új híveket szerezniük.

Zene: 78%
Külalak: 74%

Végtélet: Nem rossz zene, Bon Jovi és a dalaik rockzene szerelmesei így is mindig megérintik a szívünket.

Lou Reed – Ecstasy

Kiadó: Reprise Records/Warner Music Irányár: 3900 Ft
Internet: www.loureed.org



Lou Reed nevét szerintem legtöbbünk már hallotta, ha másért nem is, akkor azért, mert már a szüleink is hallhatták. Rekedtes hangjáról elég könnyen felismerhetjük, de a profibbák már a gitárjátékáról is, azzal is nagyon jól bánt.

Zenéje nem feltétlenül a nagy tömegekhez szól, sokkal inkább igyekszik a muzsikára és szövegekre igényesebb hallgatókat kielégíteni.

Dalai folyamatosan fejlődnek, csiszolódnak, ahogy telnek

az évek. Akik hallgatják, azok mindenképpen olvassák a zene mellé a szövegeket is, azt hiszem meglepetést fog okozni nekik a dolog.

Zene: 74%
Külalak: 76%

Végítélet: Lassú zene, románságok felhívása

Náksi vs. Brunner bemutatja – Sex 2 House

Kiadó: Oxygen Music/Sony Music Irányár: 3200 Ft
Internet: www.oxygen.hu



Válogatás ugyan, de azért több érdekes motivuma is van.

Egyrészt nagyon sok magyar számot találunk rajta, másrészt pedig van olyan is, amit kifejezetten ennek a lemeznek a kedvéért készítettek, mixeltek.

A két DJ nem először dolgozik együtt, régebben is találkozhatunk velük, sőt Náksi egy másik,

most bemutatott lemezen is szerepel. Azt hiszem, sikerült a magyar klubzenék közül a legjobbakat összeszedniük, ami szerintem egy nagyon jó dolog. Végre kiderül, hogy nem csak idegen országok zenéire táncolhatunk.

Zene: 80%
Külalak: 75%

Végítélet: Akik szeretik a magyar zenei kultúrát, táncolni is szeretnének ezekre a zenékre

No Doubt – Return of Saturn

Kiadó: Interscope Records/Universal Music Irányár: 4400 Ft
Internet: www.nodoubt.com



No Doubtot mindenkinek ajánlanám, aki szereti a modern, könnyű zenét. Ők azok, akik élőben, hangszerekkel zenélnak, gépek és háttérénekesek helyett.

Az énekesnő hangja figyelemre méltó, a zenészek tudása még inkább. Szerintem ebben a zenében nem lehet csalódnai, a Don't Speak

nem véletlenül lett olyan sikeres két évvel ezelőtt, bár ez a lemez annak nem folytatása, kicsit más oldaláról ismerhetjük meg őket. Például romantikus(abb) dalokat is találunk a lemezen, de azért nem kell megijedni, nem fog senki csöpögni tőle.

Zene: 92%
Külalak: 80%

Végítélet: Egyszerűen csak könnyűzene, ami megadja mindenkinek azt, amit akar, például kedves lemezen, pop, rock, vagy bármilyen más.

Matchbox Twenty – Mad Season

Kiadó: Atlantic Recording/Warner Music Irányár: 3900 Ft
Internet: www.matchboxtwenty.com



Rob Thomas neve talán ismerősen cseng, ő volt az az úriember, aki Santánával közösen Grammy-díjat kapott a Smooth című dalért, amiben társszerzőként és énekesként is közreműködött. Nos, a Matchbox Twenty a saját zenekarra, és 1996-ban megjelent első lemezével szintén Grammys elismerésben részesült.

Hallottunk mi már ehhez hasonló zenét, bár nem ebben az összeállításban. Nem akarom másokkal összehasonlítani, elsősorban azért, mert szerintem mindenkinek érdemes a saját fülével meggyőződnie arról, hogy mennyire jó (vagy nem jó) ez az album. Számitógépes cuccok is vannak ám a korongon!

Zene: 78%
Külalak: 82%

Végítélet: Nyugtató zene, elterelő, de nem annyira

Len – You Can't Stop The Bum Rush

Kiadó: Sony Music Irányár: 4350 Ft
Internet: www.lensite.com



Egy kicsit talán a No Doubt-hoz hasonlítható zene. Azért annál kísérletezőbb és gépiesebb muzsika. Nem véletlenül van a tagok között DJ meg rapénekes-énekesnő.

Ahogy az már kiderült, ebben a zenében mindenféle elemet megtalálhatunk, hip-hop, indie rock,

electric grove, lányos pop. Nagyon bátran és érdekesen ötvözik össze ezeket az elemeket. Vannak jobb számok, vannak kevésbé érdekesek és vannak unalmasak is. De azért találunk néhány slágergyánus, rádióbarát szerzeményt is. Sőt, van egy Kraftwerk paródia (The Hard Disk Approach), aminek még a szövege is német.

Zene: 70%
Külalak: 70%

Végítélet: Érdekes kísérletezés

Rollergirl – Now I'm Singin'... And the party keeps on Rollin'

Kiadó: Universal Records/Universal Music Irányár: 4500 Ft
Internet: www.rollergirl.de



Csak azt ne kérdezzétek, hogy miért kellett még egy ilyen előadó!? Arról már nem is beszélve, hogy még egy hasonló előadó. Itt nyilván nagyon sok szempont közrejátszik, szerencsére köztük van azért a hallgatók, zenerajongók vágyainak kielégítése is.

Kicsit talán régmódi (mármint stílusában), dallamos house zene a szokásos elemekkel. Sok ének, gyors, de táncolható ritmusok. A CD borítóján még a szövegeket is megtalálhatja az, aki keresi. Van pár szám, amit nyomnak a rádiókban is (luv u more), de nekem a Bangles Eternal Flame feldolgozása tetszett a leginkább, na meg a videoklip, amit számítógépben lehet lejátszani. Ja, és a csaj sem rossz.

Zene: 68%
Külalak: 70%

Végítélet: Kizárólag a stílus kedvelői

Filmzenék

M:i-2 (Record Express)



Ha név után nem egyértelmű, akkor tisztázzuk, ez a Mission Impossible 2 című film fantasztikus zenéje.

Akik szeretik egy kicsit a rockzenét, biztos, hogy imádni fogják ezt a lemezt, egyszerűen fantasztikus. Nem csak az előadók (Metallica, Rob Zombie, Foo Fighters, Tori Amos) teszik azzá, hanem az új és a régi, feldolgozott számok is. Brian May és a Foo Fighters közös Pink Floyd - Have a Cigar feldolgozása egyenesen zseniális.

Ezek után még kíváncsiabb lettem a filmre (nem mintha enélkül nem nézném meg az első között), a zenék is magával sodorják a hallgatót, egyik lezúzza az agyunkat a sárga földig, a másik szét-durrantja a fejünket, a harmadik pedig érzelmesen megsimogatja a buksinkat. Ráadásul mindezek jól megférnek egymás mellett, nincs olyan, amelyik kilógna a sorból. A filmet még nem láttam, bár John Woo rendező iránt egy kissé elfogult vagyok (tuti jó film lesz), de a zenét mindenkinek ajánlom.

Anywhere But Here (Warner Music)



Evezünk egy kicsit a lágyabb vizekre, kell valami a barátnőknek is (a női olvasók mutassák meg nyugodtan a barátjuknak ezt a sort). A film már május elején a mozikban volt, akik látták, azok tudják, mire számíthatnak a film zenéjét hallgatva. Akik nem, azoknak elmondom. Röviden: nyugodtabb, lágyabb ritmusok, dallamos, fülbemászó zenék. A lemezen csak női előadók szólalnak meg, köztük k.d. Lang vagy Carly Simon és Sally Taylor, s még ha ezek a nevek valakinek nem mondanak semmit, akkor is érdemes odafigyelni rájuk. Bár van egy-két húzó-sabb nót is az albumon, de azért aki egy kis nyugalomra vágyik, az hallgassa meg! Ja, és Natalie Portman gyönyörű.

Any Given Sunday (Warner Music)



Egy újabb stílus, nevezetesen a rapzenék szerelmeseinek szól a következő filmzenei album. LIFE IS A CONTACT SPORT - vagyis az élet egy ütközésszerű sportjáték. Ezt tükrözik a zenék is, nem véletlenül van a borítón szülői figyelmeztetés (szókimondó szövegek).

A rapműfaj jeles képviselői írtak egy-egy számot a filmhez, de találunk azért hardcore-os darabot is a lemezen (Hole, Godsmack). LL Cool J még most is király, úgy pörög a nyelve, hogy szerintem még az amerikaiak sem értik meg elsőre. Akinek minden vágya egy nagyon jó rapválogatás, az vegye meg ezt. A filmről a mozi rovatban olvashattok részletesebben.

Befutottak...



Mansfield Park

Angol kosztümös film, Jane Austen regényéből, melyben egy szegény nemesi lány (Fanny) életét kísérhetjük figyelemmel gazdag rokonainál, a kezdeti megaláztatásoktól sorsa jobbra fordulásáig. A *Mansfield Park* híven tükrözi a nemesi intrikákkal tarkított angol felsőosztály életét.



Mickey Blue Eyes

Mickey (Hugh Grant) mint árverési alkalmazott, leendő neje és az FBI próbálja meg rács mögé juttatni az após-jelöltet. A megfelelő akciómennyiség után természetesen mindenki megkapja méltó jutalmát/büntetését.



Next Friday

Az 1995-ben megjelent *Friday* c. film folytatása. Debo (Tommy "Tiny" Lister jr.), az előző rész főgonosza kiszabadul és fájdalmas bosszút tervez Craig (Ice Cube) ellen, akinek több segítőtársa is akad a bajban. Ismét bizonyítani kell túlélőképességét és családjára iránti elkötelezettségét.



Supernova

A Nightgale 229 mentőhajó rutinkörútja során segítséget nyújt egy bajba jutott űrhajónak. Egyetlen túlélőt és egy furcsa, idegen tárgyat találnak a másik hajón. Természetesen a problémák akkor kezdődnek, amikor a tárgy a hajóra kerül...

Galaxy Quest

Rendező: Dean Parisot
Szereplők: Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman
Gyártó: Dreamworks, 1999
Internet: www.galaxyquest.com
Forgalmazó: UIP - Duna Film
Magyarországi bemutatás: 2000 július 27.



Ismét egy rekeszizom-átmozgató tudományos-fantasztikus vígjátékkal találkozhatunk a mozikban. Adott egy kifutott sci-fi sorozat kiöregedett szereplőgárdája, akiket a kutya se keres meg újabb szerepekkel. Így ra-

jongótáboruk tartja el őket azzal, hogy egyik dedikálásról a másikra hívja őket.

Az egyik klubban azonban érdekes megszállottak tűnnek fel. Ők a thermianok, akik a műholdas műsorszórás jóvoltából végignézhették „sztárjaink” kalandjait a Protector űrhajóval cirka 200 epizódon keresztül. Szentül hiszik, hogy amit láttak, az a valóság. Így hőseinknek máris akad munkája, a gonosz Sarrist és gusztustalan teremtményeit kell megrendszabályozniuk.

Természetesen a feladat nem könnyű, mondhatni lehetetlen. Hőseink az esélytelenek nyugalmával vághatnak neki a küldetésnek. Persze kivágják magukat minden meleg helyzetből, miközben mi betegre röhögjük magunkat.



Fergeteges komédiának lehetünk szem- és fültanúi, pazar szereposztással és színészi játékkal megfűszerezve.

Film: 89%
Megvalósítás: 92%

Végítélet: Ez a film...

Bérgyilkos a szomszédom

Eredeti cím: The Whole Nine Yards Rendező: Jonathan Lynn
Szereplők: Bruce Willis, Matthew Perry, Nastha Henstridge, Rosanna Arquette
Gyártó: Warner Bros Forgalmazó: Budapest Film Bemutatás: 2000. június 29.



Bruce Willis újabb arcát ismerhetjük meg ebben a vígjátékban. Nicholas „Oz” Oseransky (Matthew Perry), a szép fogorvos Montreal belvárosában él. Az új szomszédja Jimmy „The Tulip” Tudeski (Bruce Willis), aki egy veszélyes chicagói maffiacsalád elől bujkál Kanadában.

Csak egyetlen közös dolog van bennük: valakik meg akarják őket ölni. Jimmynek gyerekjáték elkerülnie a pár bérgyilkost, de tudja, hogy egyszer rajtaveszt. Oz eleve esélytelenebb, hiszen új ebben a „játékban”.

Hogy életben maradjanak, elhatározzák, hogy összetartanak; Jimmy a ravaszságát és hidegvérét, Oz fogorvosi kellékeit használja a túléléshez.

Sophie (Rosanna Arquette), Oz felesége kideríti, hogy ki is voltaképpen Jimmy. Felkeresi a bérgyilkosokat, hogy megkapja a Jimmy fejére kitűzött vérdíjat, és megkérje őket arra, hogy tegyék el láb alól férjét. Így akarja megkaparintani az Oz életbiztosításából származó összeget.

Fordulatokban, cselszövésben gazdag filmet láthat az, aki benevez rá.

Film: 85%
Megvalósítás: 87%

Végítélet: Bruce Willis újabb oldaláról mutatkozik be.

Minden héten háború

Eredeti cím: Any Given Sunday Rendező: Oliver Stone
Szereplők: Al Pacino, Cameron Diaz, Dennis Quaid, James Woods, Jamie Foxx, Matthew Modine
Gyártó: Warner Bros Forgalmazó: InterCom



Talán a világ legkeményebb csapatjátéka. Hatalmas óriások sisakban, kipárnázott szerkóban, és még így is rommá zúzhatják egymást. Ez az amerikai futball. Kökemény sportolók, kökemény edzők, kökemény csapattulajdonosok. És persze az üzlet, hiszen hatalmas pénzek fekszenek ebben a sportban (is). Aki fenn van a csúcson, azé lehet a világ. De aki hibázik, lesérül, elveszt egy-két meccset, annak vége, leírják. Mindez egy pillanat műve csupán.

Ebben a miliőben játszódik Oliver Stone legújabb filmje, amelyben egy edző (Tony) próbál meg a fenti „szabályok” szerint kihozni a legjobbnál is jobbat játékosaiból és megfelelni a klub tulajdonosa (Christina) által támasztott követelményeknek. Stone nem kisebb neveket vonultat fel filmjében, mint Al Pacino (az edző) vagy Cameron Diaz (a tulajdonos), akik profi színészhez méltóan alakítják a rájuk osztott szerepet.

A rendező és a szereplők ismét bebizonyítják, hogyan lehet Hollywoodban nagyon jó filmet csinálni. Mind a képi megjelenítés, mind a film zenéje híven tükrözi azt, hogy mi zajlik a pályán és mi történik a kulisszák mögött, a pénzemberek köreiben.

Mindenkinek ajánlom, attól függetlenül, hogy számunkra egy viszonylag ismeretlen világba kalauzol el bennünket a film.

Film: 93%
Megvalósítás: 90%

Végítélet: Benne van minden, amit tudni akarsz az amerikai fociról.

Stefan Strobel, Volker Elling: Linux

Eredeti cím: Linux – Unleashing the workstation in your PC Kiadó: Kossuth
Kiadás éve: 2000 (második kiadás) Fordította: Tarján György



A Linux operációs rendszerről az elmúlt évek alatt már nagyon sok könyv jelent meg. Talán még több is, mint a Microsoft Windowsairól. Remélhetőleg ez annak köszönhető, hogy egyre többen érdek-
lődnék az új dolgok, az újabb alternatívák iránt.

Bár a 2.0-s rendszert taglalja, azóta fejlődött a rendszer, de et-

től még ugyanúgy használható a könyv. Megtaláljuk benne a jellemző tulajdonságokat, funkciókat. Útmutatást kapunk a konfiguráláshoz, a rendszergazdai teendők ellátásához. Több fejezet tárgyalja a leglényegesebb feladatokat, vagyis a hálózati munkaállo-
más és kiszolgáló üzemeltetését. Ami különleges, hogy az alkalmazásokat is ismerteti, röviden bemutatva a használatukat, telepítésüket, konfigurálásukat.

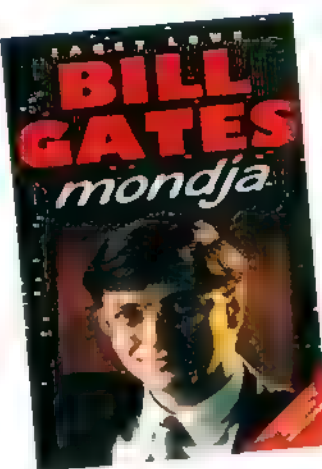
Tartalom: 82%

Külső: 78%

Végítélet: Nem teljes referenciakönyv, de nem mindenki számára szükséges tudás.

Janet Lowe: Bill Gates mondja

Eredeti cím: Bill Gates Speaks Kiadó: Athenaeum Kiadó Kft.
Kiadás éve: 1999 Fordította: Gyárfás Vera Ára: 1590 Ft



A ndy Grove után következ-
zik a számítástechnika egy má-
sik fenegyereke: Bill Gates.
A rendhagyó életrajzzal a szerző
nem kevesebbre vállalkozott, mint
hogy bemutassa nekünk a világ
talán legtöbbet emlegetett embe-
rét. És sárdobálásról szó sincs. In-
kább a különféle médiákban
megjelent nyilatkozatok domi-
nálnak, megfűszerezve némi
összekötőszöveggel, meg persze
kiegészítve pár „kortárs” nem
mindig kedvező véleményével.

Az így kibontakozó kép sajnos nem teljes, de
talán jobb is így.

Bár a kölyökzeniből lett komoly üzletember még mindig rej-
tély számomra, azért nem volt hiábavaló elolvasnom a könyvet.
Most már biztos vagyok abban, hogy ez az ember nem a szerencsé-
jének köszönheti azt, hogy évek óta a számítástechnika meghatáro-
zó egyéniségeként tartják számon.

Számomra azért volt pár megdöbbentő adat is a könyvben.
Tudtátok például, hogy a Micro-Soft (nem elírás, akkor még így
hívták) már 25 éves? És azt, hogy az MS-DOS is van már vagy 20?
Arról meg aztán nem
is beszélve, hogy va-
jon ki lehet az az
ember, aki 31 évesen
lett milliárdos?
– Storyteller –

Tartalom: 75%

Külső: 90%

Végítélet: Ne ő az az ember, akire igazán meg-
a mondás: lehet utálni, lehet szeretni, de nem lehet
figyelmen kívül hagyni.

Jak Koke: Minden határon túl

Eredeti cím: Beyond the Pale Kiadó: Beholder Kft. www.beholder.hu
Kiadás éve: 2000 Fordította: Köröndy Gál Ára: 898 Ft



A nnyi izgalom után végre
elérkezett a finálé, ami-
ben az asztrálhelyzet to-
vább fokozódik. Ryan Mercury
alighogy felépül sérüléseiből –
amiket egy kiberzombival ví-
vott harcban szedett össze –,
már rohanhat is, hogy meg-
mentse a világot.

Alkalmi postásként nincs
más dolga, csak el kell juttat-
nia a Sárkányszívet, egy
nagy erejű varázsszert
a címzettnek. Aki története-
sen az asztrávilágon túl lakik, s jelenleg éppen

az Ellenség megfékezésén fáradozik. Sajnos a postás hiába
„csenget”, képességei nem teszik lehetővé számára, hogy át-
lépje a határt a világok között. Egyetlen esélye marad csu-
pán: találnia kell egy nagy hatalmú varázslót, aki hajlandó
segíteni. De létezik egyáltalán önzetlen varázsló a felébredt
világban? És miért lopják el a lestrapált kiberzombi testét?
Ki, vagy inkább mi lehet a borítón látható sárkányszerűség?

Ryan és árnyvadászai biztosan szívesen csemegéznek
a menet közben felmerülő kérdések között, de sajna átkozottul
keves idejük van.
És egyáltalán nem
biztos, hogy lesz
alkalmuk meghall-
gatni a válaszokat.
– Storyteller –

Tartalom: 90%

Külső: 75%

Végítélet: A világ alaphangulatát jól megfogalmazó, de nagyon sokszor – bár nem mindig igazán –

A. C. Crispin: A hutt játszma

Eredeti cím: The Hutt Gambit Kiadó: Aquila Könyvkiadó
Kiadás éve: 2000 Fordította: Nikovszki Sztaniszlav Ára: 998 Ft



M ár az eredeti trilógiában
is Han Solo volt a ked-
venc karakterem, ezért
külön öröm volt számomra, hogy
ismét kezembe vehettem egy
olyan könyvet, ami az ő „előle-
téről” szól. Amiről persze sok
minden elmondható, csak az
nem, hogy unalmas lett volna.

Az Akadémia elvégzése után
alhadnagyi rangban szolgált,
de sajnos egy „kellemetlen”
ügy miatt kirúgták, mi több,
feketelistára került. Szöke-
vényként elsősorban csempészéssel keresi kenye-
rét, amikor társául szegődik Csubi, a megmentett vuki rabszolga.

A két elválaszthatatlan barát – a szokottnál magasabb fizetség
ellenében – a huttok (többek között Jabba) szolgálatába szegő-
dik. És ekkor még nem is sejtik, miféle kalandokban lesz majd
részük. Például ekkoriban tűnik fel a színen először Boba Fett,
Lando és a Millennium Falcon.

Aztán egy nap úgy alakul, hogy meg kell védeniük új ottho-
nukat, a Nar Shaddaat. A folytatások ismeretében a csata vége
nem kétséges, az odáig vezető út azonban mindenképpen figye-
lemre méltó. Pedig
az Erő még nincs is
velük.

– Mona –

Tartalom: 80%

Külső: 75%

Végítélet: Van benne minden, ami a Star Wars világát
pár kellemes órát szórakoztat az olvasónál.

Újdonságok

Ebben a hónapban is sikerült pár ér-
dekes könyvet összegyűjteni, s remé-
lem mindenki talál köztük kedvére
valót. Ha péntek este nem tetszik a té-
vélműsor, nosza kapj elő egy könyvet.

Jean-Fran- cois Nahmias: A farkasfejes gyűrű (Aquila)

A trilógia középső ré-
sze bizony 100%-ot
kapott, mert ennél
jobb történelmi re-
gényt még nem olvastam a százéves
háborúról. Méltó folytatása az Orosz-
lánfejes gyűrűnek.

R. A. Salvato- re: A démon visszatér (Szukits)

Salvatore új fantasy-
sorozatában egy sze-
relmes pár vívja véres
harcát a démonnal
szemben, de hiába pusztítják el
a testét, úgy tűnik, a lelke még min-
dig itt ármánykodik valahol.

Günter Grass: Macska és egér (Európa)

Egyedi hangulatú
regény, ami bár
a háború alatt játszó-
dik, több mint hábo-
rús regény. Németként
még mindig tud újat
mondani erről a korszakról az író.

Arthur Schnitzler: Tágra zárt szemek (Kalligram)

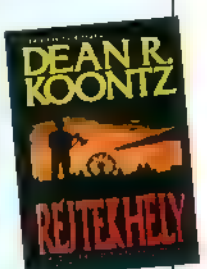
Akárcsak a film, a
könyv is eléggé meg-
hökkentő történetet me-
sél el egy házaspárról. Teljesen érthető,
hogy Kubrick filmet készített belőle.

Robin Hobb: Az Orgyilkos küldetése, I. rész (Camarilla)

A fanatikus rajongók
imái meghallgatásra
találtak, s hosszúnak
tűnő várakozás után
megjelent a Látnok ciklus „utolsó”
kötete. Fitz szerencsére semmit sem
változott az eltelt idő alatt.

Dean R. Koontz: Rejtekhely (Animus)

A végére ismét egy kis bor-
zongás maradt. Ha valaki
még nem tudná, Koontznak
legalább annyira jó ötletei
vannak, mint King úrnak. Itt
éppen egy mániákus találko-
zik egy régiségkereskedővel. Persze nem ez
az ijesztő benne. (Animus)
– Storyteller –



Install

Strata 3D

Csak Win 9x és NT

PCFormat
EXKLÜZÍV!

Most költöttél egy vagyont a legújabb 3D-s alkalmazásra? Rá se ránts – ez most teljesen ingyen van.

A STRATA 3D-RŐL IRVA NEHEZ ELDÖNTENI, hogy hol kezdje az ember. Vágjunk bele hát a közepébe. A *Strata 3D* egy teljes 3D-s modellező és renderelő alkalmazás, mindazokkal a hatékony tulajdonságokkal, amiket joggal várhatunk el a kereskedelmi forgalomban kapható olyan nagy programcsomagoktól, mint a *3D Studio Max* és a *Bryce*. Készíthetsz vele egyszerű térvázis rajzokat, az elkészült modelleket animálhatod, létrehozhat sz különleges effektusokat és fénytüköröződések. Ezenkívül a *Strata 3D* rendelkezik még egy felülmúlhatatlan extra tulajdonsággal. Teljesen ingyenes.

Igen, jól láttad: nem kell érte fizetni. A fejlesztő teljesen szabadon terjeszti. Egyetlen megkötés van csak, ha ezt egyáltalán megkötésnek lehet nevezni: a *Strata*

3D intenzíven kötődik a fejlesztő honlapjához, a 3D.com-hoz. A leírások és a súgóok mind a hálóról érhetők el, sok ingyenes ábrával és más forrással együtt. Ezek a fickók tényleg azt akarják, hogy sűrűn felkeressük a honlapjukat.

A *Strata 3D* első futtatását is csak az interneten keresztül tudod elindítani, miután végigküzdötted magad a regisztrációs folyamaton. Ez természetesen ingyenes, csak néhány kérdésre kell válaszolnod, hogy megkaphasd a regisztrációs számot.

Hogyan folytasd, ha már sikerült egyszer a *Strata 3D*-t elindítanod? Nos, a világot mostantól tetszésed szerint ábrázol-

hatod. Készíts egy vörösborral teli üveget. Rajzolj csendéletet egy csokor virággal. Szerkeszd meg animációval egy medúza mozgását. Bármit ábrázolhatsz.

Természetesen először el kell sajátítanod a szükséges ismereteket. Azt javasoljuk, hogy kezd az online leírás Quickstart nevű részével, hogy megbarátkozz a program kezelésével és sokféle tulajdonságával. A leíráshoz és a *Strata* többi webes részéhez a kis lebegő 3D.com panel révén férhetsz hozzá. A Quickstart után küzd végig magad néhány online tanítóprogramon. Ezek nem többek kis ujjgyakorlatoknál, de ha a későbbiek során meg akarsz takarítani némi online időt, érdemes elszórakozni ezen a hatfokozatú tanfolyamon.

A későbbiek során majd tapasztalni fogod, hogy sokszor akarsz renderelni a művedet, hogy ellenőrizhesd, minden rendben van-e. A térhálós rajzok ugyan egyszerűek, de nem alkalmasak a fényviszonyok, vagy egyéb különleges effektusok ellenőrzésére. Az a probléma, hogy a renderelés l-a-s-s-ú. Alapértelmezésként a *Strata 3D* egy olyan algoritmust használ, amely több ezer képzeletbeli fénysugár útját és törésvizonyait számolja ki a modellen (raytracing). Az eredmény rendkívül élethű, de a folyamat felettébb időrabló. A Raytrace opció helyett alkalmazhatod a Scanline-t, ami kevésbé lesz élethű, viszont sokkal gyorsabb.

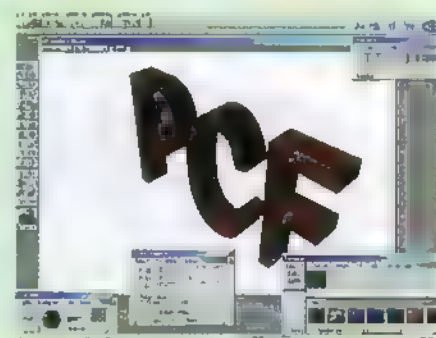
A *Strata 3D* természetesen a statikus renderelésnél sokkal többre is képes.

Strata az sztrádán

A *Strata 3D* olyan sok tulajdonsággal és lehetőséggel rendelkezik, hogy a fél újságot megtölthetnénk vele. Sajnos csak a jobb oldali hat képre van helyünk. Rengeteg online oktatóprogramja van, de ezek csak online hozzáférhetőek. Hogy megtakarítsunk valamit a telefonszámládból, bemutatunk ezek közül egyet a jó öreg papíron, elkerülve ezzel a felesleges kitérőket és haszontalan részleteket. Nem kell mindent betű szerint követned – próbáld ki nyugodtan mindazt, amit érdekesnek találsz, és használd a gyors renderelő funkciót, hogy meglásd, mire jutottál.



① Kezdj el egy új munkát, és válaszd a Text Tool-t. Kattints a Modeling ablakra, és válaszd ki az egér mozgásával egy alkalmas betűméretet. Amikor megjelenik a szöveglátek, gépelj be egy tetszés szerinti szöveget, és a csúszka segítségével állítsd be a hosszát. Nyomd meg az OK-t.



② Most elforgatjuk a szöveget úgy, hogy a betűk függőlegesen álljanak. Ehhez az Object Properties-ből válaszd a Transform gombot, majd az X-tengely ablakába írd be 90-et. A szöveg textúrájának kialakításához válaszd egy neked tetsző mintázatot a Resource menü Textures pontjából, majd nyomd meg az Apply-t.



Strata 3D:
A dobozban egy élethűen renderelő 3D rajzolóprogram bújik meg.

Cult3D

Mit történtek a cyberbentén? Amit William Gibson *Neuromancer*-e alapozott meg, amelyet rengeteg sekélyes, de remek különleges effektusokat felvonultató science fiction film követett. A világháló sok mindenben remekel, de a 3D nem tartozik ezek közé.

Legalábbis eddig így volt. A *Cult3D* nem igazán egy *Neuromancer*, de háromdimenziós, teljesen interaktív, és nagy lépést tett, hogy utolérje nagy riválisát, a VRML-t. Mindehát akkor a *Cult3D*. A csomag három részből áll: az első a player plug-in, amivel a hálón 3D-s tárgyakat lehet nézegetni, a második az Exporter plug-in, amivel más formátumban készült 3D-s ábrákat lehet konvertálni, a harmadik pedig a *Cult3D Designer*, és a dolgok itt kezdenek igazán élvezetessé válni.

A *Cult3D Designer* segítségével nem hozhatsz létre 3D-s kompozíciókat, ez nem az a fajta 3D-s tervezőprogram. Ezze-

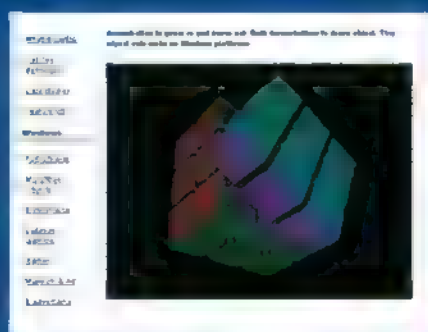
PCFormat
EXKLÜZÍV!

szemben egy másik 3D-modellező programban már elkészített tetszőleges képet lehet vele szerkeszteni. Ajánlhatjuk esetleg a kiváló modellező programot, a *Strata 3D*-t, amit megtalálsz a PCF diszkmellékletben? A *Designer* segítségével aztán a képet kiegészítheted, hangot adhatsz hozzá, és így tovább. Az alkotást interaktívvá tudod varázsolni, és egy tömörített *Cult3D* Player fájlként tudod elmenteni. Ezután akár a hálóra is felteheted, és te (vagy bárki más) egy ingyenes Player plug-in segítségével hozzáférhetsz a kész műhöz.

Lehelj életet a munkádba...

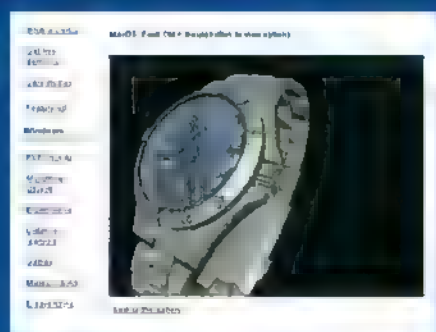
Erthető módon a programcsomag legbonyolultabb része a *Cult3D Designer*. Remek ragadd meg és vidd grafikus felülettel rendelkezik, ami a műveleteket lényegesen egyszerűsíti. Ezenkívül van néhány tanítóprogramja, amelyek a *Cult3D* honlapján a www.cult3d.com elmen érhetők el.

Először is szükséged lesz egy 3D-s mo-



Készítél el a modellt a *Strata 3D*-ben, adj hozzá némi Javát és interaktivitást a *Cult3D*-ben, és máris kész a működőképes Rubik kocka.

dehát, amit majd fel lehet csicsázni ilyeneket választhatsz az oktatóprogramokból, vagy egy másikat, amit mondjuk a *Strata 3D*-vel készítettél, például a fentiekben lárt módon elkészített PCF logó. Ha *Strata 3D* modell mellett döntöttél, akkor azt ott a *Cult3D Designer* formátumban érdemes elmenteni. Ne lepődj meg, ha eközben néhány különleges effektus vagy megvilágítás eltűnik: ilyesmi megyesik, ha a 3D-s mesterművedet teljesen interaktív online játékszemből akarod átalakítani.

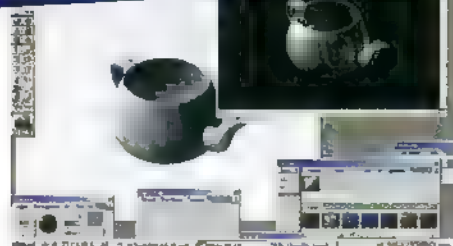


Tetszik? Nem csodáljuk. Ez a *Cult3D*-ben készült óra teljesen animált, ráadásul a pontos időt mutatja.

...meg fogja hálálni.

A *Designer* munkaterülete a bal oldalt tartalmazható Event Map. Első lépésként másold át ide a modelledet a Scene Graph-ból. Ezután egyszerűen rendeld hozzá parancsokat, mint például jobb kattintás, egérrel, és műveleteket, pl. zenét vagy a tárgy mozgását. A parancs modellhez való hozzárendelése érdekében húzd a modellt a parancsra úgy, hogy egy kis szürke vonal jelenjen meg, ami a kapcsolatot létrejöttét jelzi. Hasonlóképpen, ha egy

PCFormat Teljes verzió!



Egy magára valamit is adó 3D-s oktató-program nem lehet teljes egy krómozott te-
áskanna nélkül.

A Project ablak segítségével szinte bármi-
lyen tárgyat vagy tulajdonságot tudsz vál-
toztatni az időben, még a textúrákat is. Ne
várj az animációval addig, amíg minden
mást tökéletesen el nem sajátítottál. Na-
gyon élvezetes játék. **PCF**

© 3D.com

www.strata3D.com

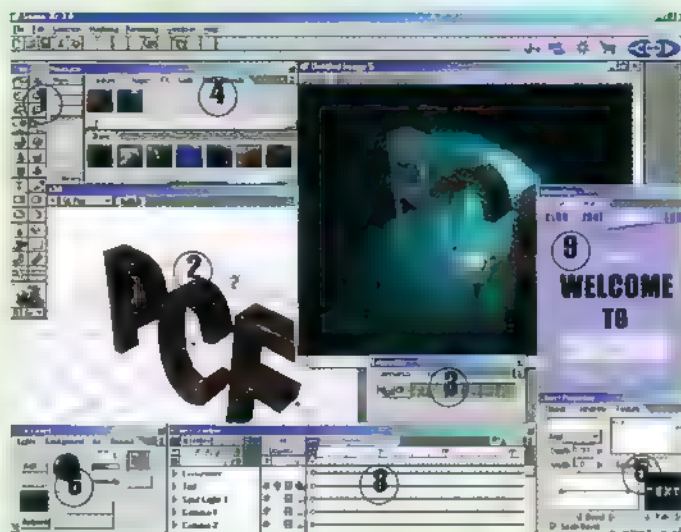
Ha csak úgy: Win 98, internetkapcsolat

Rideg szabályok a meleg napokban

① Az eszközsor. Itt találha-
tó a Text (szöveg),
az Object Move (tárgy mozga-
tása) és a legtöbb, a tárgyhoz
kapcsolódó eszköz. Így pél-
dául egyszerű 3D-s tárgyak,
mint a gömbök, kúpok és
más gyakori testek gyors lét-
rehozásához szükséges uta-
sítások.

② A Modeling ablak. Min-
den itt történik. A kivá-
lasztáshoz kattints a tárgyak-
ra, majd az eszközsorból ki-
választott utasítások segítsé-
gével módosíthatod a néző-
pontot és más megjelenítési
lehetőségeket.

③ Az Extension Tool (nyújtás)
ablak. A Commands (pa-
rancsok) címszó alatt egy sor
gyorsbillentyűt találsz a leg-
gyakoribb modellező funkciók-
hoz, míg az Extensions alatt van
a Path Extrude és a Convert to
Path funkció. Ha újabb kiegészíté-
seket telepítesz a Strata
3D-hez, azok is itt fognak meg-
jelenni.



④ A Resource ablak. Innen
tudod beállítani a textúrákat és
a háttér, valamint a különle-
ges effektusokat, mint például
a ködöt, párákat és a fényvissza-
verődéseket (Mist, Fog és Lens
Flare). Kész alakzatokat és mo-
delleket is találsz itt.

⑤ Az Objects ablak, ahol a tu-
lajdonságokat állíthatod be. In-
nen szerkesztheted a tárgyak el-
helyezkedését, forgatását és
más jellemzőit. Az opciók a kivá-
lasztott tárgytól függenek, ami
lehet egy modell, egy fényforrás
vagy valami teljesen más.

⑥ Az Environment ablak. In-
nen lehet beállítani
a környezet megvilágítását,
az alapsíkot, a háttér és
még sok más. Általában ez
teszi lehetővé, hogy alkotá-
sodat egyedi környezetbe he-
lyezd.

⑦ A Rendering ablak.
A név mindent elárul.
Amikor az elkészült képet
rendeled, itt jelenik meg
a végleges változat.

⑧ A Project ablak. Innen tu-
dod az animációkat szer-
keszteni. A Strata 3D-ben
a tárgyak, a fények és a ka-
merák helyzete, iránya és
más tulajdonságai változtathat-
ók az időben. Ebben
az ablakban állíthatod be
a fenti tulajdonságok időbeli
változását.

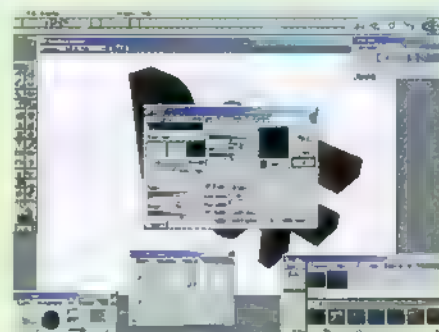
⑨ A 3D.com ablak. Innen
érheted el a weben ke-
resztül a tanítóprogramokat,
leírásokat, kiegészítő funkció-
kat és még sok-sok más.



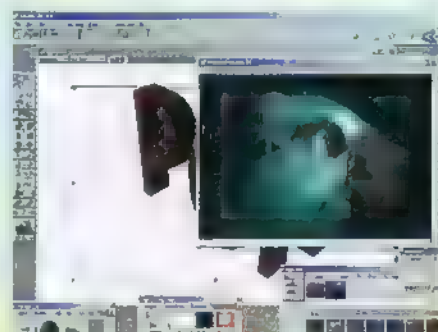
③ A hatásos megvilágítás céljából egy
hátsó fényforrásra van szükségünk.
Váltunk át felülnézetre a Modeling ablak bal
felső sarkában található Top view gomb se-
gítségével, majd válasszuk a Spotlight opciót
és helyezzük el a szöveg mögé. Irányítsuk
a fénysugarat az Object Move eszköz se-
gítségével a szövegére.



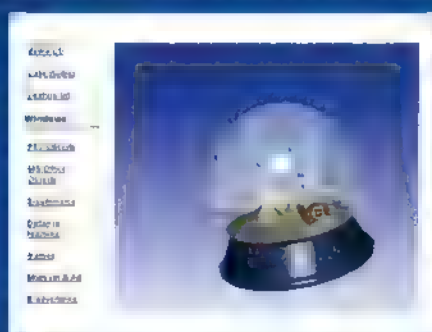
④ A világítás beállításán sok múlik. Első
beállításához a Full Intensity Distance
értékére 4-et, a Total Falloff Distance érté-
kére 15-öt javasolunk, de amint már korábban
jeleztük, ne riadj vissza a kísérletezgetés-
től. A világítás tökéletes érvényesüléséhez
némi ködre is szükséged lesz.



⑤ Kattints a Resource menüből a New,
majd a Mist gombokra. A kód színére
(Colour) és közvetlen összetevőjének (Di-
rect) színére válaszd ugyanazt, míg a kör-
nyezet (Ambient) legyen fekete. Állíts be
40-50%-os sűrűségű árnyékokat (Shadows)
(kattints az Expert-re, ha nem találsz), és
nyomd meg az Apply-t.



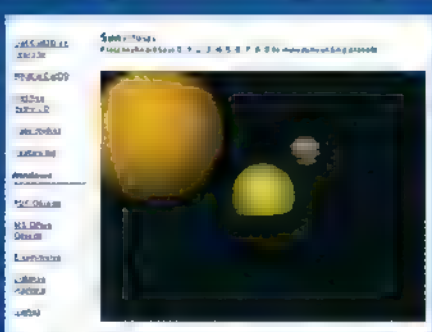
⑥ A tökéletes nézőpont megkeresésé-
hez használd a View Move eszközt,
majd kattints a jobb felső sarokban lévő
kis nyílra, és válaszd a New Camera From
View parancsot. Végül az alapértelmezés-
ben szereplő Raytrace parancssal ren-
deld ezt a képet. Na, nem is lett rossz.



Ezek a Cult3D-s hógömbben lakó emberkék
feldobhatják a honlapodat. És most min-
denki egyszerre: „Mennyből az angyal...”

parancshoz egy adott műveletet szeretnél
rendelni, akkor a műveletet kell
parancsra húzni. Ennyi az egész.

A kész mű-elmentése már nem ilyen
egyszerű: sok különböző opció közül kell
kiválasztani a megfelelőket. A kész mű-
velet mentés során annyira kell összetömörí-
teni, amennyire jelleghénél fogva egyáltalán
lehetőséges. Ehhez a művelethez aztán
tényleg szükségesed lesz az online-kézi
könyvre. És még csak ezután kell feltenni
az alkotást a webre... Bizony, ez csak



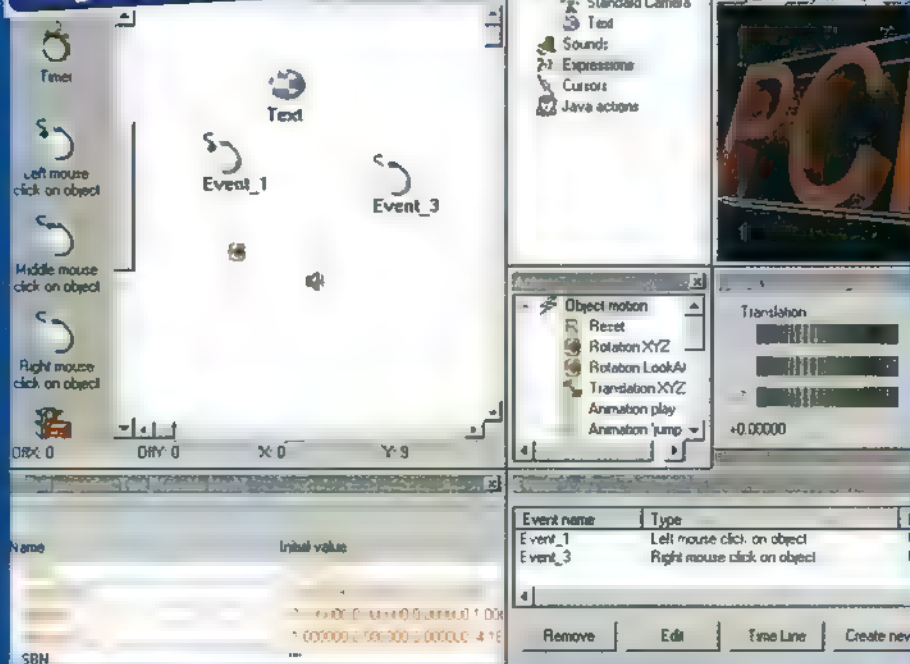
Ez a naprendszer Cult3D-ben készült, teljesen
animált modellje. Gombnyomásra különböző né-
zőpontból figyelheted meg a bolygók mozgását.
A sokadik próbálkozásra fog maradéktala-
nul sikerülni. Szerencsére ezt is részletesen
tárgyalja az online leírás, amit feltétlenül
nagyon alaposan tanulmányozz át.

© Cycore

www.cult3D.com

Ha csak úgy: P133, 16Mb

PCFormat Teljes verzió!



Cult3D Designer: ez az, ahol minden történik. Első ránézésre bonyolultnak tűnhet, de mindössze
egymásra kell húzni az egérrel az ikonokat ebben a nagy fehér ablakban, amit Event Mapnak hí-
vnak. A nagy, tarka strandlabdaszerű dolog jelenti a modelledet. Ne kérdezd, hogy miért.

Varázsmozaik

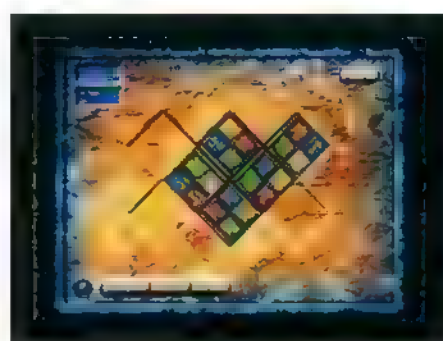
A sokoldalú PC magazin
PCFormat
Teljes verzió!

Számítógépünk nem csupán munkaeszköz, de játszótárs is lehet. Tekintet nélkül korra és nemre (bár a felmérések szerint a női nem sokkal jobban kedveli a logikai játékokat), minden játszani szerető ember számára önfeledt kikapcsolódást nyújt ez az egyszerű (de nem könnyű!) logikai játék, mely ragyogóan fejleszti a megfigyelő- és kombinációs készséget.

ASZEMET GYÖNYÖRKÖDŐTető grafikai háttér előtt, véletlenszerűen kevert alapállásból kell a szabályoknak megfelelő színösszeállításokat létrehozni tárcsák elforgatásával és át-helyezésével. A variációk – s ezzel a feladványok – száma végtelen! Játszható egyedül, a számítógép ellen, és társaságban is, ahol a résztvevők akár bajnokságot is rendezhetnek. Cél, hogy a játékosok a feladatot

a lehető legrövidebb idő alatt vagy a legmagasabb pontszámot elérve oldják meg.

A program a CD-lemezzről futtatható, ezért nem igényel semmilyen telepítést. Viszont a 16 bites és a 32 bites változat külön fájlban van, ezért mindenkinek ki kell választania a számára megfelelőt. Általánosságban elmondható, hogy a Windows 95, Windows 98, Windows NT és Windows 2000 esetében megfelelő



a 32 bites kód.

A játék indítása után (az első képernyőn természetesen a futtatás pontot kell választani és nem a kilépést) egyből a főmenüre vált a program. Itt lehetőség van a beállítások megváltoztatására, mint például a zene dallama vagy hangereje. Ha esetleg valamikor félbe kellett szakítani a játékot, akkor a kimentett állást is itt lehet betölteni. A két felső gombbal lehet új játékot kezdeni. A forma játék gombbal indított módban a program számolja az időt és a lépésszámot, így itt fel lehet kerülni a ponttáblára, míg a másik módnál a program mindig véletlenszerűen forgatja ki az állást, ezért itt mindig más játékot játszhatunk, viszont a listára kerülésre itt nincs lehetőség.

A játék célja, hogy az egymással szomszédos oldalak mindenhol

ugyanolyan színűek legyenek. Ezt a négyzetek forgatásával és cserélgésével lehet megoldani. A téglalap közepére klikkelve és odébbhúzával megcserélhetjük kettő pozícióját. A jobb és bal szélén a kurzor változásának megfelelően jobbra és balra forgathatunk 90 fokot, míg a felső és alsó sarokra való kattintással 180 fokot változtathatunk. A program mindig a végső állásból kiindulva végez a nehézségi szintnek megfelelő forgatást, így biztos, hogy minden állás megnyerhető. Csak türelemre és kitartásra van szükség. **PCF**

© Kossuth Kiadó (1) 370 0609
www.kossuth.hu
Ha csak így: 386, 4Mb, 2x CD-ROM



FreeDV

Ismertös a probléma: készítettél egy jópofa házi videofelvételt, amit másokkal is meg szeretnél osztani, csak hogy ehhez a háló túl lassú. Szóval az internet csak arra jó, hogy egy-két oldalt letöltsünk a „Hogyan készítsünk bombát házilag” témakörből, vagy esetleg néhány hiányos öltöztető leányzó képet nézessük? Hiába rejteget óriási lehetőségeket az internet, ha a videós csemegeidet tartalmazó nagyméretű MPEG és a szörnyű AVI fájlokat nem képes kezelni.

PCFormat
EXKLÜZÍV!



A FreeDV olyan virtuális vágószobát kínál, ahol olló nélkül vághatod a felvételeidet.

Ha így gondold, nincs igazad. Lehetőségeid most szinte korlátlanok, és nincs olcsóbb és gyorsabb módja annak, hogy közzétesd videóidat a neten. Ha már elkészítetted egy digitális camcorderrel a saját DV-fájljaidat, a FreeDV programmal már megkezdheted a terjesztésüket. Telepítsd a programot, majd alakítsd át a nyers DV fájlokat MPEG-formátumba. A FreeDV program lépésről lépésre megmondja a teendőket, kezdve a fájlok kezelésétől a videoanyag vágásán át a feliratozásig.

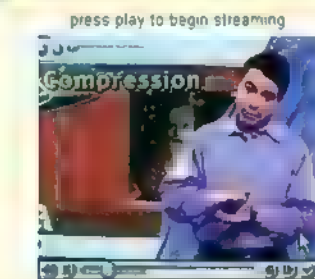
A digitális kamera egyik legnagyobb előnye, hogy nincs szükséged filmre, amihez a FreeDV program egy virtuális vágószobát kínál, ahol a felvételeidet kedvedre szétvághathatod, majd újra összeállíthatod azokat.

A program lehetővé teszi, hogy teljesen megváltoztasd a történet sorrendjét, és az egyes jeleneteket az elképzelésed szerint illeszthesd újra egymás után. Címek, feliratok, különleges effektusok, zene vagy szövegálmondás készítése szintén gyerekjáték. Szóval a FreeDV tényleg kiválóan működik.

A sokoldalú PC magazin
PCFormat
Teljes verzió!



REAM.com



To play this video you must have Quicktime 4.0 installed

When you are done editing, and you feel that you have a show you like, it is time to prepare your video for playback on the web. Watch and learn!

TIPS & TRICKS:
Print text on the following subjects

• Prepare for the web
• Choosing a host
• Compress
• Send us your comments

Még Tarantino is megremegne – videók internetes közzététele még soha nem volt ilyen egyszerű.

A program lehetővé teszi, hogy teljesen megváltoztasd a történet sorrendjét, és az egyes jeleneteket az elképzelésed szerint illeszthesd újra egymás után. Címek, feliratok, különleges effektusok, zene vagy szövegálmondás készítése szintén gyerekjáték. Szóval a FreeDV tényleg kiválóan működik.

amit így már könnyűszerrel feltehetsz a webre, vagy e-mailben elküldhetsz a barátainak. Hát lehet ennél egyszerűbb?

© Digital Origin
www.icanstream.com
Ha csak így: P400, 64Mb, DV camcorder

Daniel Robin: Az ébredés krónikája

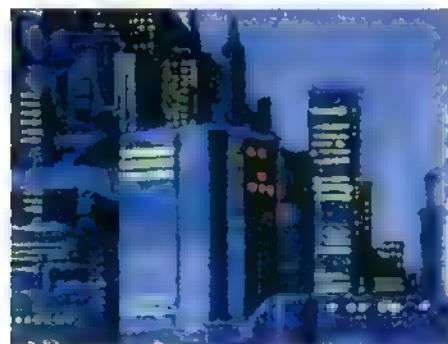
A sokoldalú PC magazin
PCFormat
EXKLÜZÍV!

A minőségi irodalom támogatásáért, önmagunk és persze olvasóink szórakoztatására egy különlegességgel szolgálunk e havi mellékleteink között. Daniel Robin fantasztikus regényét, Az ébredés krónikáját adjuk közre nyomtatható fájlformátumban.

AKÖNYV SZELLEMESE, FRISS, könnyed hangvételű. Bárán ajánljuk azoknak, akik unják már napjaink agyonstárolt íróit. Ez az alkotás nem egy sokadik a sorban regény, amelynek befejezését a legjobb esetben is a mű egyharmadánál már előre sejthetjük. Kellemes kikapcsolódást nyújt, miközben gondolkodásmodunk kereteit feszegeti.

Martin, a fiatal programozó nem találja helyét a Világképet követő általános tespedtségben. Hogy értelmet adjon mindennapjainak, szabadidejében a csúcstechnológia netovábbjának számító androidjának tökéletesítésén dolgozik. Embert alkotni a magunk képmására?

A lehetetlennek tűnő feladat megoldását egy váratlan esemény segíti elő. Martin és Vanessa, a csoda-



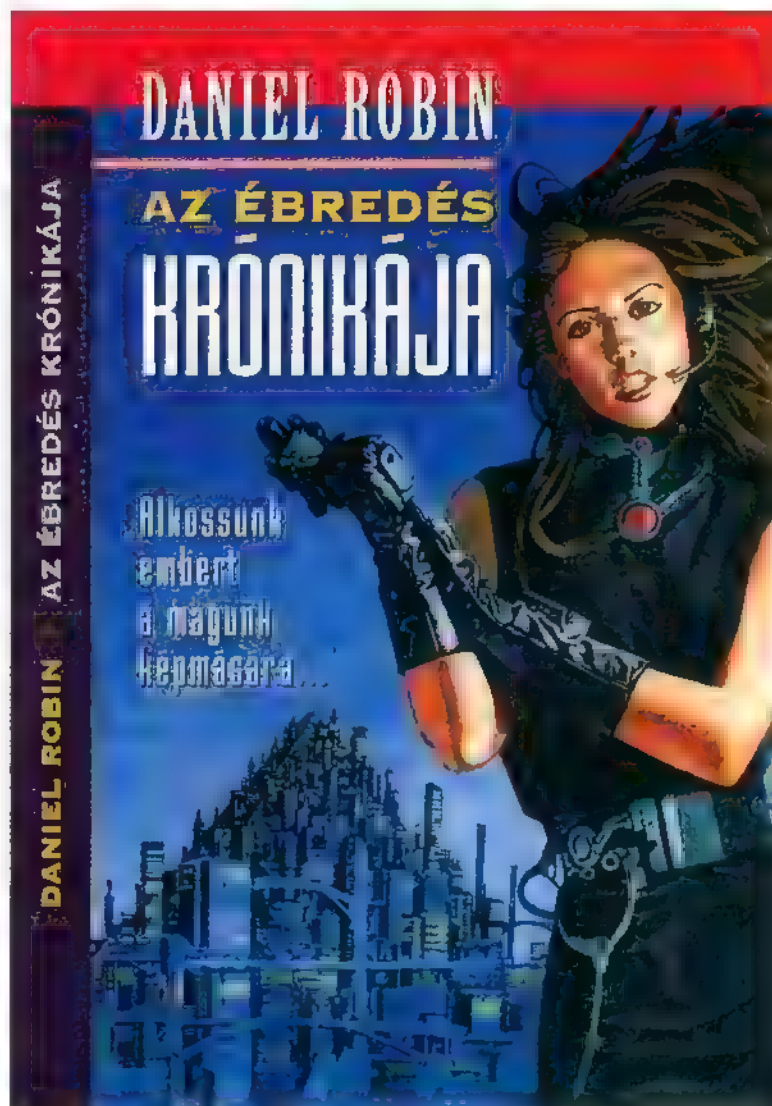
szép droidlány, aki egyben a bolygó legnagyobb kapacitású mobil számítógépe is, egyik éjjel idegen látogatókat és lehetetlennek tűnő feladatot kap: meg kell keresniük és elpusztítaniuk a Földet és talán az egész Univerzumot leigázni készülő idegen parazitákat... Hogyan jutnak a földi emberektől metamorfózisuk miatt megkülönböztethetetlen idegenek nyomára? Annyi biztos, hogy különös segítő társuk, az apró, „Tojás” névre keresztelt fémlapocskasok sokat segítenek nekik...

Az idegenek elleni hadjárat állomásai különös meglepetéseket is tartogatnak hőseinknek. Álmodnak? Vagy éppen most ébredtek fel? Megválaszolatlan kérdések sokasága. De nyugalom! A regény végére a legtöbb kérdésre – éppen mielőtt a kíváncsisági idegességtől véresre vakarnánk a fejünket – választ kapunk. Hogy miért csak a többségére? Azt csiripelik a verebek, hogy nemsokára napvilágot lát a regény következő része is, mely az elvarratlan szálak végére is pontot tesz.

Az író, Daniel Robin nem csak technikai felkészültségével, páratlan fantáziavilágával, logikus gondolatmenetével kápráztat el minket. A re-

gényt egyedi emberábrázolása is lebilincselővé teszi. Tanúi lehetünk annak, milyen, amikor nem a felnőtté válás hosszú éveit tanuljuk és tapasztaljuk meg az emberi lét kínjait, hanem zuhatagként árad az információk folyamata az önálló-suló Vanessa-ra.

A vájt szemű olvasók, akik olvasták már novelláit, tudni fogják: Daniel Robin most is remekművet alkotott. **PC**



Philips FreeSpeech Web Edition

A sokoldalú PC magazin
PCFormat
Teljes verzió!

Alegtöbb ember akkor szokott a számítógépéhez beszélni, amikor valami nincs rendben. Vagy vele, vagy a gépével. De akkor is úgy, hogy az rendszerint nemigen tűr nyomdafestéket. Mostantól a helyzet megváltozik, mert a lemezen található teljes program használatával már senki sem nézheti jogosan bolondnak a gépével beszélgető jámbor felhasználót.

Egyszerűen meg kell válogatni a szavakat. Különösen szörfözés közben. Ugyanis a gépet szavakkal kell irányítani, és ugye annak is lelke van... Elismerjük, elsőre ez egy kicsit meredeknek tűnik, de ez a legújabb módja az interneten való böklészésnek. A FreeSpeech programhoz bármilyen

PC-s mikrofont használhatsz, de ha még nincs mikrofonod, akkor se ess kétségbe, mert ezek nagyon olcsók. Kb. 1000-1500 Ft-ból megúszod ezt a beruházást. Először is a mikrofont össze kell hangolni a szoftverrel. Ezután kalibrálni kell a mikrofont úgy, hogy a képernyőn megjelenő szavakat hangosan fel kell olvasni. Lehet, hogy ez értelmetlennek látszik, de higgy nekünk: megéri lelkiismeretesen végigcsinálni. Meglátod, a befektetett fáradság hamarosan megtérül, mert csak a kellően behangolt program lesz képes pontosan végrehajtani az utasításaidat. Ezután már kezdheted is a szörfözést – beszéd segítségével.

A FreeSpeech böngésző az Internet Explorer-re épül, és egy kis mozgatható eszköztartó jelenít meg. A hiperlinkeket úgy aktiválhatod, hogy elmormogod a „Go to” kifejezést, majd a link nevét. Az általános parancsokat, mint például a Back, Forward, Stop és Search utasításokat úgy adhatod ki, hogy egyszerűen hangosan kiejted azokat.

Most már bevallhatjuk, eleinte mi is furán éreztük magunkat a különböző URL-címek ordítója között, de legalább a kezünkkel közben szabadon kalandozhattunk...

Természetesen a program legnagyobb előnye, hogy most ingyen hozzáférhető a mellékelt lemezről. Hurrá! Ha korábban már kipróbáltál más beszédfelismerő programot is, és nem igazán nyerte meg a tetszésedet, akkor gyorsan vedd össze ezzel a szoftverrel, mielőtt végleg feladnád a dolgot. Mivel ez a program a szoftveróriás Philips-től származik, valószínűleg nem okoz neki megoldhatatlan feladatot a digitális tájékozódás megértése, mint esetleg azoknak a beszédfelismerő programoknak, amikkel eddig próbálkoztál.

© Philips
① www.speech.philips.com
Ha csak egy: P166, 48Mb, mikrofon



Most már intemetezés közben sem vagy némaságra kárhoztatva. Az egérrel való bűvészkedés és kattintgatás olyan múlt századi dolog. Ezzel szemben a háló kezelésének jövője a mikrofonba mondott utasításokban rejlik.

trueSpace 3 SE

PCFormat
Teljes verzió!

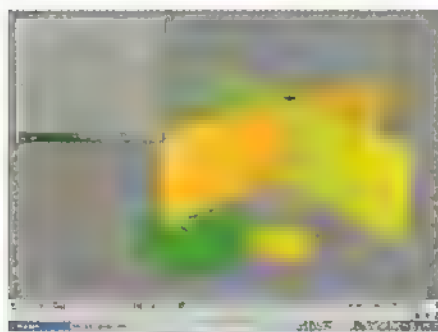
Művészi hajlamaidat végre alaposan kiélheted ezzel a klasszikus 3D-renderelő alkalmazással.

Ha többre vágysz annál, mint amit a trueSpace 3 SE nyújt, akkor érdemes upgrade-elni a 4.0-s változatra.



A GRAFIKAI PROGRAMOK MEGSZALOTTJAINAK óriási élményt nyújt majd a Caligari Corp. által kifejlesztett trueSpace 3 SE szoftver fantasztikus modellezési, renderelő és animációs lehetőségeivel. A programot a PCF e havi diszkmellékletén találod. Ez egy tökéletesen működőképes változat, a teljes csomag csak néhány apróbb opcióval tud többet. A program széles körű eszköztárral rendelkezik, többek között például egyszerű testekkel, legömbölyítési, bordázási és élettörési funkciókkal. A modell elkészítése után teljes animációra van lehetőség, sőt még fordított mozgásokat is meg lehet adni.

Mindezek után fotorealistikus rendere-
lést lehet végrehajtani a trueSpace gyors és hatékony raytracing motorjával, amely a fénysugarak valódi útját modellezi. Igazi professzionális 3D-s eszközök állnak rendelkezésedre, mint például a textúrák kiválasztása, az áthatolások megjelenítése, a visszaverődések és a többszörös fényforrások hatásának érzékeltetése.



A trueSpace 3 SE a valóságos fizikai törvényszerűségeket is támogatja, mint például ezt a szélkerekes animációt.

Egy modell megalkotása egyszerű geometriai formák összeillesztésével kezdődik. Ezeket azután lehet hajlítani, nyújtani, megcsavarni, szétvágni és bonyolultabb elemekkel keverni. Minél bátrabban élsz ezekkel a lehetőségekkel, annál érdekesebb alakzatokat kapsz.

Ha már teljesen profi vagy a modellek és jelenetek előállításában, ideje az animációval is foglalkozni. Az egyszerűbb esetekben elég a kérdéses tárgyat az egyik helyről egy másikra eltolni. A mozgás egyértelműen meghatározott pontokon keresztül jön létre, ahol sokféle funkciót építhetsz be. Például megcsúsztathatod vagy megnyújthatod a tárgyat, esetleg megváltoztathatod a színét vagy a textúráját.

A bonyolultabb mozgásokat az IK funkciók segítségével oldhatod meg. Egy kar animációja során például az egyes testrészek mozgása befolyásolja az összes többi mozgását is, akár egy lánc esetén. Ehhez meg kell határozni az ízületek mozgásszabadságát, az elmozdulások mértékének és a forgástengelyeknek megadásával. Ezen részletek után a csukló mozgásának hatására a kar többi része is természetesen fog elmozdulni.

Nem kell a túlságosan technikai jellegűnek tűnő utasítások hatására megrettenned, mert a kényelmesen kezelhető képernyő révén szinte minden magától értetődővé válik. A legtöbb parancsot azonnal végre is hajtja, tehát rögtön kiderül, ha vala-

mit elrontottál. És a visszavonás parancsot is bátran használhatod a próbálkozások során.

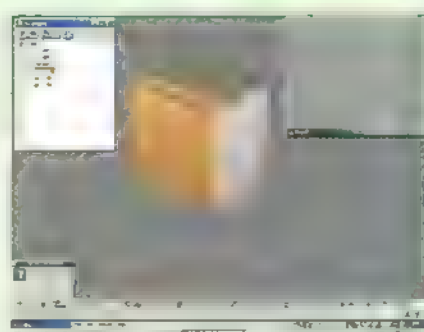
Ha a programot profik által használt módon szeretnéd megtekinteni, futtasd le a beépített oktatóprogramot, amely használat közben mutatja be az eszközöket. Ezután már te is nyugodtan kipróbálhatod – egy kis gyakorlat után garantáljuk, hogy megalkotod a saját Toy Story-dat, mielőtt a következő folytatás videón megjelenne.

Caligari
www.caligari.com
Ha csak így: P120, 32Mb

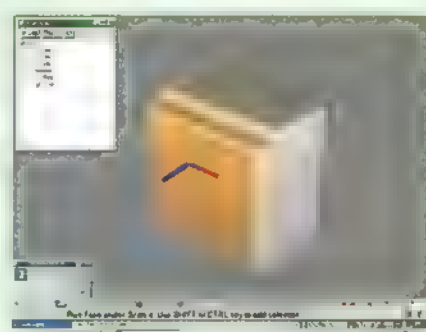
Készítsünk házilag videokamerát!

A zért állítottuk össze ezt a rövid kis ismertetőt, hogy megmutassuk, milyen egyszerű a program használata. Ha mi boldogultunk vele, mindenestre nem lehet bonyolult. Úgy döntöttünk, hogy egy DV kamerát ábrázolunk, mivel az ehhez szükséges technikák elsajátítása jó kiindulási alapot szolgáltat a kezdő trueSpace alkalmazók számára.

Néhány általános megjegyzés, mielőtt bele-vágnánk: mivel az SE változatban nem lehet a rácsméretet változtatni, ezért korlátozni kell minden mozgást és méretet a bal oldali X, Y és Z gombok segítségével. Így meg tudod akadályozni a többi irányban történő véletlenszerű változtatásokat. Ajánlatos továbbá térhálós megjelenítésben dolgozni. A tömör 3D ugyan jobban néz ki, de akadályozza a munkát.



1 Kameránk egyszerű testekből születik meg, jelen esetben néhány kockából. A méretezést szemmérték alapján végeztük. A testek ugyan átlapolják egymást, de ez most még nem okoz gondot. Figyeld meg, hogy hogyan használjuk az elemek illesztéséhez a második ablakot.



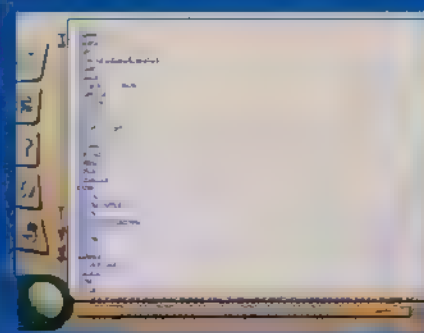
2 Az egyik kocka kiválasztása után válasszuk a Point menüből az Edit faces pontot, majd a Sweep menüből a Bevel parancsot. Ennek hatására a felület egy kicsit kidomborodik. Ezután a dobozok minden élét sorban legömbölyítjük. Ha már minden éles sarok eltűnt, továbbléphetünk.

Világatlasz

M anapság a világ kiszélesedésevel és benépesedésével hatalmas mértékű változások zajlanak nap mint nap. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy milyen szerteágazó területei vannak a gazdaságnak és a népességnek, nem kell eszünkbe jönnie, hogy a CD-n megjelenő termékek az enciklopédiákkal kezdődnek. Ennek főleg az volt az oka, hogy tárolókapacitásuk révén rengeteg illusztrációt hordozhatnak, de a digitális feldolgozásnak másik nagy előnye, hogy sokkal könnyebben eligazodhatunk az információtömegben. Ez különböző indexelések és keresések könnyítik meg.

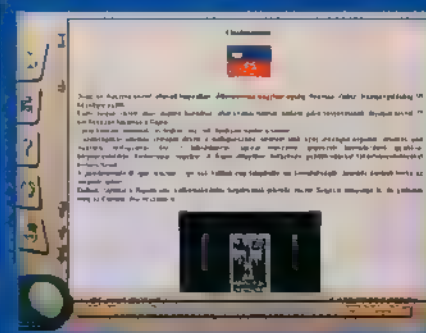
E havi enciklopédiánk a politikai és a gazdasági földrajzot hozza a CD-meghajtó közelébe. Megismerkedhetünk a világ összes országával és azok rengeteg statisztikai adatával. Pontok képet kaphatunk a lakosság összeté-

teréről, a külkereskedelmi partnereiről, vagy az utak hosszáról. A kiadványban az országok ABC sorrendben vannak elrendezve, de kereshetünk akár egyetlen szóra is a leírásra is. Természetesen, mint ahogy egy multimédiás kiadványhoz illik, a képek aránya elég jelentős. Minden országhoz tartozik térképábrák és egyéb diagramok is megjelennek ezen a képernyőn. Jól átlátható és remekül tagozott a tulajdonképpeni adatlap, így már első pillantásra is megtalálhatjuk a minket érdeklő adatokat. Az ország elnevezése és nemzeti lobogója után egy rövid áttekintést olvashatunk az ország történelméről. Majd a földrajzi és a lakossági adatok következnek. A politikai részben megtudhatjuk, hogy ki és milyen formában irányítja az országot, mikor nyerte el függetlenségét és mikor nemzeti ünnepeit. A gazdasági adatok – fontosságuk függvényében –



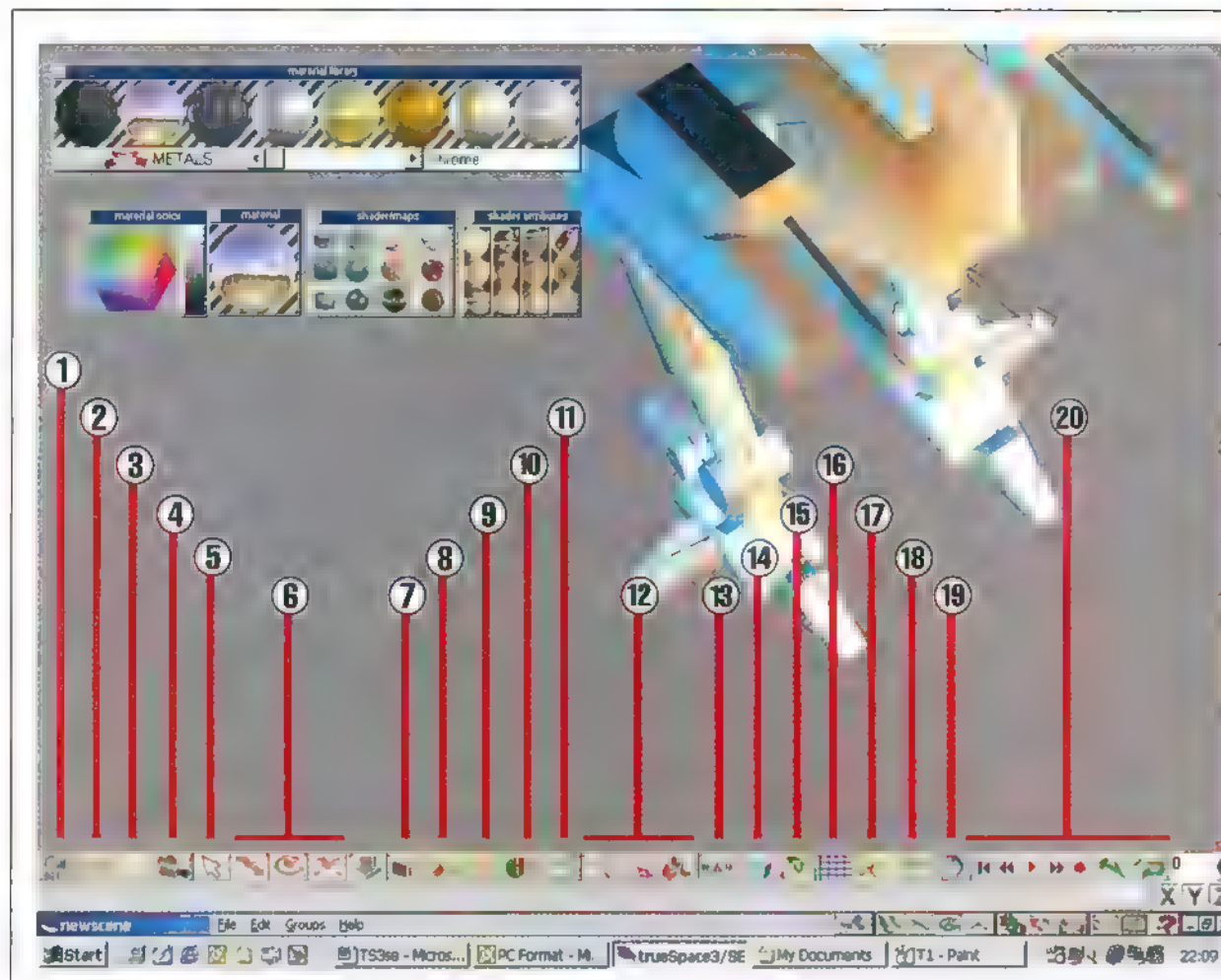
viszonylag részletesen kerülnek ismertetésre. Az adott terület térképábrája szerepel mindig az oldal alján. Ez azért nagyon hasznos, mert egyetlen gombnyomással (end) azonnal ide tudunk lapozni.

A program kezelése rendkívül egyszerű és könnyen megtanulható. A telepítés után a start menüből kell elindítani a kezelői felületet. A képernyő megjelenése után a bal felső sarokra kattintva segítséget kaphatunk a kezeléshez, míg a bal alsó részen a kiadóról kaphatunk információkat.

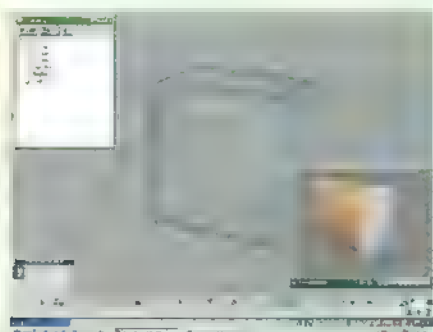


A jobb alsó negyed kiválasztásával tekinthetünk a világra. Az adatbázisra a középső körre való klikkeléssel válthatunk át. Ekkor az összefoglaló táblázatok jelennek meg. Ezekben különböző szempontok alapján hasonlíthatjuk össze az országokat.

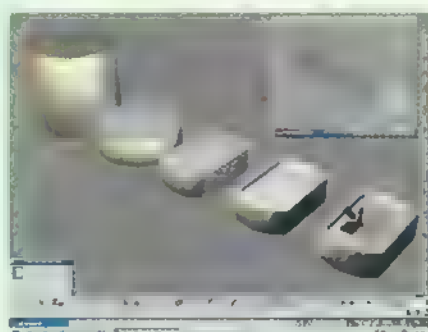
A tényleges országadatokat a főmenü jobb felső cikkelyéből érhetjük el. A következő képernyőn a világ összes országát megtalálhatjuk ABC sorrendben. A megismerni kívánt ország nevére kattintva megjelennek az ide vonatkozó adatok. A bal oldali ikonsor a kü-



- 1 Visszavonás/Újra
- 2 Hozzáillesztés
- 3 Egyszerű testek hozzáadása (kocka stb.)
- 4 Kamera/Fények hozzáadása
- 5 Kiválasztás
- 6 Mozgatás, forgatás és méretezés
- 7 Felület/Pont
- 8 Lapmódosítás
- 9 Torzítás
- 10 Boole művelet
- 11 Görbe vonali poligon
- 12 Festés, festés 3D-ben és textúra
- 13 Animációs eszközök
- 14 Fizikai jellemzők
- 15 Csatlakozások
- 16 Rács (Id/be)
- 17 Mágneses eszközök
- 18 Hírd felület
- 19 Segédprogramok
- 20 Az animáció kezelése



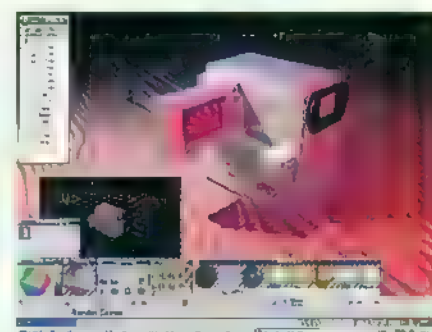
3 Az oldalsó kocka tartalmazza a kamera keresőjét – ennek helyét ki kell vágni a tömbből. Ehhez készíteni kell egy újabb kockát, majd elhelyezni a kereső tervezett helyére. Ezután egy másolatot kell készíteni róla és az oldalsó panelről. Végül a kockán két Boole műveletet kell végrehajtani, az egyik egy összegzés, a másik pedig kivonás.



4 A nézőkét öt lépésben állítjuk elő. Egy hengert Z irányban megrövidítünk. Ezt követően két kockával a henger tetején és alján Boole műveleteket hajtunk végre. A Bevel utasítással az előlapot kissé be-süllyesztjük a testbe. Végül még egy Boole művelettel befejezzük a munkát.



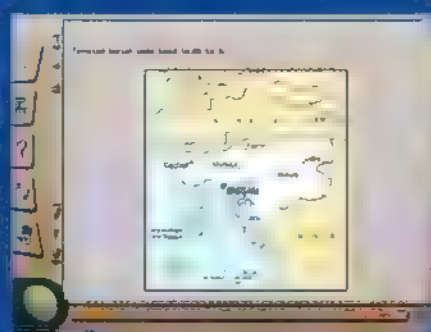
5 A kezelőgombokat hasonló eljárással készítjük el. Ismét egy hengerből indulunk ki, az éleket legömbölyítjük, majd a felületeket tetszés szerint alakítjuk. Itt is jól látszik, hogy a különleges kiképzés érdekében a nézőkét egy hengerrel metszettük el.



6 A modell már majdnem teljesen kész, játszunk hát el egy kicsit a megvilágítással és a textúrával. A feliratozást a Text (szöveg) opcióval végezzük el, majd a Bevel funkcióval a felületet alakítjuk kedvünkre. Ezután az összes felületet a Metals fájlból választott textúrákkal polírozzuk ki.

Fontos funkciókat jelenlét. A fő menü visszatérhetünk az országlistához. A második az adott ország adatait nyomtathatjuk ki, a középsővel pedig a kereső segítségével kaphatunk, míg a negyedikkel a vágólapon másolhatunk (ez bármilyen szövegszerkesztőre átváltsa a ctrl+d gombok egyidejű megnyomásával illeszthetjük be az aktuális dokumentumba, de természetesen csak a szövegrészt). Végül az utolsó gomb a visszatekintés, ami lehetővé teszi a főmenübe a szövegen belüli navigációt a bal oldali nyilak könnyítik. A legfelsővel a teljes adatbázis elejére ugorhatunk, az alatta lévő oldalanként lapoz a dokumentumban, míg a legalsó soronként lépteti a szöveget. Szerencsére ezek a gombokat a billentyűzettel is kiválaszthatjuk, mivel sokkal kényelmesebb a kurzorgombokat használni, mint

mindig odavágni az egeret. Az egész program egyik legjobb tulajdonsága, hogy szavakra, kifejezésekre kereshetünk a teljes szövegben, így könnyedén megtalálhatjuk például azokat az országokat, ahol vasércet bányásznak, vagy ahol királyság van.

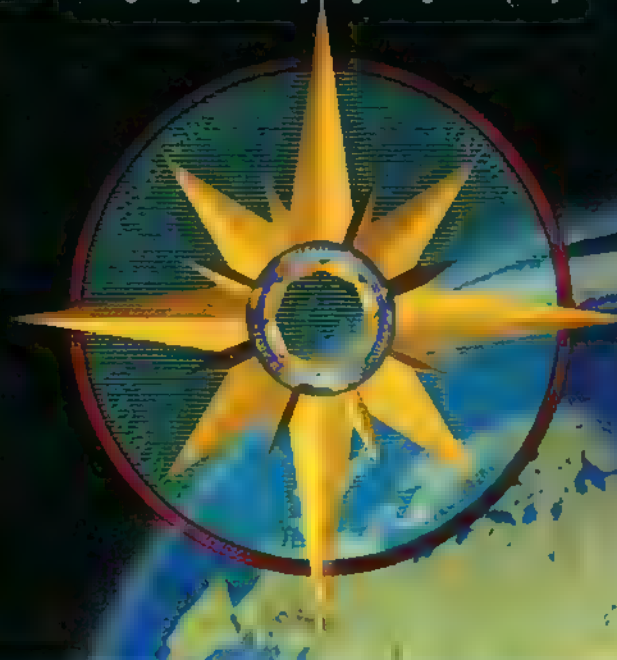


© iSYS (1) 461 5750
www.cyberstone.hu
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb

PCFormat
Teljes verzió!

ÁLLAGATLASZ

A világ országainak földrajzi és gazdasági enciklopédiája



Daikatana

Csapkodó kardok, lángoló fegyverek, röpködő ellenfelek... Mostanában nem véletlen, hogy ez a leginkább várt játék. Kezdődjék hát a móka!

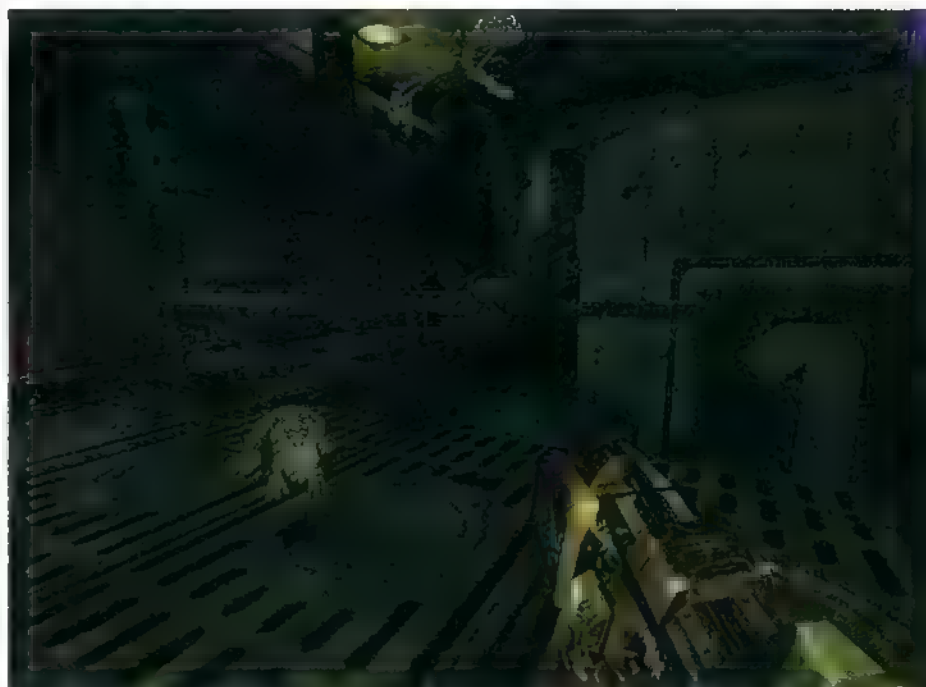
HURRÁ! A MISZTIKUS PALLOS VÉGRE elérkezett a PCF mellékletei közé. Ha elolvastad az újságban található kritikánkat, annak szellemében akár azonnal neki-vághatsz az egyszemélyes szintnek, pörgetheted a kardod és elsütheted a löfegyvereidet, ahányszor csak kedved tartja a buliban. Először is ott vannak azok a nyálkás, ronda békák, amiket ki kell nyírni, aztán pedig rengeteg csúnya szitakötő, amire már csak megszokásból lövöldözünk.

De hát hogyan is játszunk? Mint a többi első személyű lövöldözős játékot, annál is inkább, mivel a *Daikatana* a *Quake 2* erősen módosított engine-jére épül. Használd a kurzorbillentyűket (vagy

ha jobban tetszik, a [w], [a], [s] és [d] gombokat) és az egeret, hogy csúcsfegyvereid egész arzenáljával engedelmességre késztesd az ellenfelet (pontosabban, hogy megöld).

A hasonló játékokkal ellentétben itt van néhány segítő jóbarát, mint pl. Miki-ko Ebihara és Superfly Johnson, akik állandóan figyelnek, és készek beavatkozni, ha a ritka visszatérítő ellenségeid megsemmisítéséről van szó. Rettenetesen bonyolult módon kerülnek bele a cselekménybe, amely bár a demóban nem jelenik meg, de tele van hibákkal az időutazással és magával a *Daikatana* kardjával kapcsolatban.

Bla-bla-bla. Cselekmény? Ugyan, kit érdekel? Csak lőjük már le azt a fránya



Hopsz, a béka! Még hozzá mutáns béka! Csúnya kis hólyagok, amik kipukkadnak, és addig bosszantanak, amíg meg nem ölöd őket. Íme az általunk javasolt támadási technika.

ellenfelet a superszonikus fegyverzetünkkel. Ide nekünk az oroszlánt is! Gyilkolni akarunk! És ellenfelek pedig akadnak. Ha fész a rovaroktól, a hatalmas szitakötőktől a szemed nem marad szárazon. Nem is beszélve a gatyádról. Ha undorodsz a csúszómászó kétélűektől, meglátva ezeket a békákat kizárt, hogy ülve maradsz a széken. Végül, ha a csontok látványától reszketni kezdesz és pokoli félelem száll meg...

Szóval, képen vagy, igaz? Tehát

az ellenség veszélyes és gusztustalan, ha éppen nem kegyetlenül ijesztő. Ha mégis kedvet érzel lödözni őket szemtől szembe, választhatsz, hogy milyen erővel támadsz rájuk.

A *Daikatana* az Ion Storm terméke, John Romero fejlesztőjétől. A boltokban ezen a néven is megtalálod: John Romero *Daikatana*-ja. De ezt most felejtse el. Felejtse el, hogy ez az ember fejlesztette ki a *Doom*-ot és a *Quake*-et. Felejtse el, hogy Romerót úgy tisztelik, mint egy zsenit, vagy úgy tartják számon, mint egy komplett őrlöttet.

Most Romero nem számít. Az sem számít, hogy mit hallottál róla. Csak bizonyosodj meg, hogy a géped felkészült-e az akcióra, ha igen, töltsd le a *Daikatana*-t. Jó szórakozást, és ne felejtse el elolvasni szakértő kritikánkat. De a döntés a te kezében van. PCF

Cselekmény? Kt érdekel? Csak lőjük már le azt a fránya ellenfelet a superszonikus fegyverzetünkkel.



Csak a mi merész vállalkozásunk képes legyőzni az iszap-királyt. Sajnos, lefröcskölt.



Hú. A robotok még randábbak, mint azok a háborzongató békák vagy rovarok. Futás!



Most már elég a reszketésből. Inkább jöjjön Hasfelmetsző Jack. Rémisztő.

© Ion Storm/Eidos (1) 461 5733

① www.daikatana.com

Ha csak úgy: P233, 32Mb, 4Mb 3D gyorsító

Evolva

A Computer Artworks programjairól van szó, amely az Organic Art termékeiért is felelős, jelen esetben William Latham fejlesztő munkájáért. Várakozásnak megfelelően furcsa és kissé csavaros a játék menete, de szerintünk tetszeni fog nektek a szokáttól némelyek féltelenül vad játék. Nemritkán a háborzongató elemek mögé (vagy inkább egyenesen azokba) vezet minket, de ezt egyáltalán nem bánjuk, hiszen az *Evolva* játszható, és ami még fontosabb, élvezetes játék. És a cselekmény? Nos, a jövőben a genetika lesz a legnagyobb tudomány. Ennek megfelelően a hatalmas tapogató élősködők kezdik uralmuk alá hajtani a Földet. Félelmetes méretű tojásokat raknak le, amelyekből már a sztratoszférába lőnek ki, hogy más bolygókra is uralmuk alá vonjanak. Ezt az inváziót neked kell megállítanod. Valószínűleg. Őszintén szólva, egy kissé komikusnak tűnik a dolog a mi kis esőkevényes agyunknak, mindazonáltal jól szórakoztató!

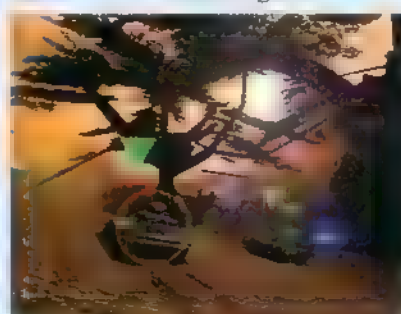
© Computer Artworks

① www.artworks.co.uk

Ha csak úgy: P233, 32Mb, 3D gyorsító

Ground Control

A szárazföldön könnyebb a járműveket irányítani, mint a levegőben. Ez közhely. Mégis, itt nem tehetsz többet, mint hogy lövöd az ellenséget és a lebegő tankokat vezeted, hogy más tankokat felrobbants. Valós idejű stratégiai játék, mint láthatod. A játéktechnika is ennek megfelelő.



Szó sincs a szárazföldről. Függetlenül és vízszintes irányítás van. Szóval, tűz!

© Sierra

① (1) 261 1219

① www.sierra.com

Ha csak úgy: P200, 64Mb, Windows 9x

NASCAR 2000

A különleges autózás nem mindenki mivója. Milyenekre próbál ki ezt a játékot, mielőtt a PCF szülővénél, az angolai Bathon Motorsport Városában egy irányú utcaversenyt több alkalommal a környékre mint egy hegyi út az Alpokban. Tehát nyugodtan telepítsd csak a játékot, jó szórakozást! És ha már van színo meg pályáról. Többől mintsem gondolnád!



Farolós körbe-körbe, a legjobb hobbi, ha epusztíthatsz gumit a pályán. Meg mindig autókra van színo.

© Electronic Arts

① (1) 351 3078

① www.ea.com

Ha csak úgy: P300, 32Mb, 3D gyorsító

Lemmings Revolution

A buta, öngyilkos lemmingek. Brr! Ha éppen nem egy szikláról ugrálnak le, hosszú tömött sorban vonulnak, és ettől meg tudnád bolondulni. A sorozat legújabb inkarnációja mégis frenetikus. Az alapszituáció változatlan: lemmingjeidet olyan tulajdonságokkal ruházhatod fel, hogy képesek legyenek például egymást akadályozni, hidakat építeni, esernyőben csónakázni... vagy más ehhez hasonló őrléseket csinálni. Ha ügyes vagy, elvezetheted lemmingjeidet a kijáratig, mielőtt elpusztulnának. A grafika és a hanganyag fel van frissítve, és a közel tízéves játék egy kicsit megfiatalodott.

© Take 2

① (1) 223 1500

① www.take2games.com

Ha csak úgy: P166, 32Mb, Windows 9x

GunShip!

Úgy gondolod, hogy az orosz bajtársak még mindig büntudatot éreznek a hidegháborúban tanúsított gyalázatos viselkedésük miatt? Vagy inkább összecsókolóznál velük a kibékülés jeleként? Na, azért azt nem, ugye?

RENDBEN VAN. MOST HÜLYÍTENEK, vagy tényleg sokat ittam tegnap este. Ha komolyan vesszük a címet, akkor nem a haditengerészetről szól ez a játék?

Matrózok tengerészsapkában rengeteg rumot isznak, majd a hatalmas ágyúkból tüzelnek? Aztán csak a robaj hallatszik, és a tüzes halál záporoz végig a tengeren?

De nem. Hogyisne, csak fecsegjétek itt a tengerről, jól beugratunk, mondja a sorozat fejlesztője. *GunShip!*-nek fogjuk nevezni, de hajókról szó sem lesz,

az túl bonyolult lenne – szinte halljuk a fő programozó hangját a szupertitkos értekezleten. Az egész játékot helikopterekre építjük föl, és hatalmas pusztító erejükre.

Tehát itt van a *GunShip!*, a felkiáltó jel a *GunShip 2000*-től különbözteti meg, amely évekkal ezelőtt jelent meg. A cselekmény a háború örült világában játszódik (és ez általában egyet jelent a pusztítás fogalmával). A két bevetést tartalmazó demóban az a feladatod, hogy röpködj a levegőben és öld meg,



A *GunShip!* tájképei egyszerűen fantasztikusak, megcsodálhatsz belőlük néhány négyzetkilométert a demónkon.



A pilótafülkéből kipillantva háromdimenziós kép tárul elénk, amely nagymértékben megkönnyíti a taktikai manőverezéseket.

ami az utadba kerül.

Csak hogy van egy kis bibi. Oroszország, ez a rakoncátlan kölyök megint piszkálja a Nyugat orrát. A hidegháború visszatér. Sőt, itt az idő a további fegyverkezésre és lövöldözésre. Más szavakkal, robbantsd, pusztítsd el az ellenség ördögi birodalmát minden eszközzel, ami

Az akciók kielégítik a repülés, a lőfegyverek és a robbanórakéták rajongóit is.

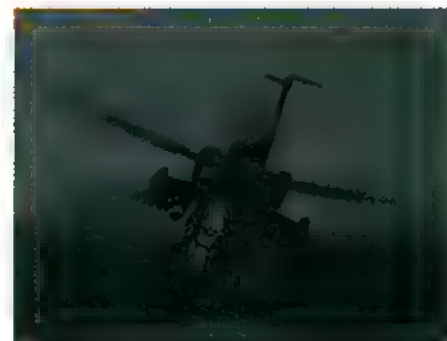
csak a birtokodban van.

Ha túl kemény ellenállásba ütközöl, húzd odébb a beled, keress jó fedezéket. Ha megláttak, csak egy okos és megfontolt tanáccsal szolgálhatunk: pucolás. De gyorsan.

A játékhoz az analóg joystick használatát ajánljuk (abból is egy erő-vissza-



A „madártávlat” ezúttal új jelentést kap a félelmetes helikopterek miatt.



Óh! Itt egy csúnya orosz helikopter. Barátságosan szürke fényben. Ez sosem jó jel, főleg ha olyan közel van, mint most ez.

hatásos változatot), hogy a legtöbbet tudd kihozni a játékból. El tudod képzelni, hogy egy igazi pilóta a helikopterében ül, és úgy irányítja a gépet, hogy közben kurzorbillentyűket nyomkod a műszerfalon? Na, ezért kell a joystick.

A szimrajongóknak és az arcade stílusra éhes fanatikuskoknak is épp elég ak-

ciót nyújt a *GunShip!*. Véleményünk szerint akár fegyverekre, propellerre vagy lövedékekre áhítozol, kielégítheted a szenvedélyedet, de ha egyszerűen az a kemény valóság vonz, hogy a földtől elrugaszkodva a levegőbe kerülj, és mégis szívós keménységgel leküzdöd az ellenfelet, akkor is jól fogsz szórakozni.

Mindezzel együtt a demó kitűnő ízelítőt nyújt mind az igazi játékból, mind pedig egy valódi helikopteres harcból Oroszország felett.

Egyedül abban nem vagyunk egészen biztosak, hogy az egykori Szovjetunióban sikeres lesz-e a játék. **PCF**

Hasbro (1) 223 1500

www.hasbro-interactive.com

Ha csak úgy: P266, 64Mb, 3D gyorsító

Dogs of War

Talán hihetetlen, de a *Dogs of War* progi főszereplőit nem Morzsinak vagy Talpinak hívják. Ehelyett, teljesen mellőzve az ember-legjobb barátját, a terepet a háború behemótjai, a félelmetes tankok uralják. Reszkess, mert véged lesz!



A T2-re hihetetlenül emlékeztető jeleneteken a földet teljesen elpusztítják. Irgalom!

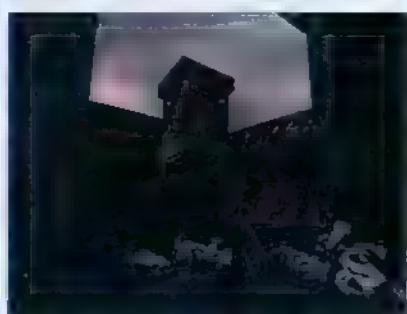
Take 2 (1) 223 1500

www.sdreams.co.uk

Ha csak úgy: PII-266, 32Mb, 3D gyorsító

Half-Life Patchek

A *Half-Life* hívei vélhetően értékelni fogják ezeket a különös műgonddal kiválogatott patcheket. És ha nem? Akkor le kell lőnünk, és örömmünkben ugrándoizni fogunk, amint a földön vérbe fagyva elterülsz. Természetesen csak a játékban, és nem a való életben.



Ethunyt katonák hullahegyei, amerre csak jársz. Jó munka volt.

Ha csak úgy: P200, 32Mb, 3D gyorsító, Windows 9x, eredeti *Half-Life*

Technikai segítség

Beadta az unalmast a CD-d? Akkor ez épp Neked szól! Itt megtalálod a programok futtatása során leggyakrabban előforduló problémákat. Sajnos azonban az internetről letöltött ingyenes demókkal és szoftverekkel kapcsolatos gondjaidon még mi sem segíthetünk.

Sérült a CD?

Ha arra gyanakszol, hogy a CD-d fizikailag megsérült, a géped CD-olvasási hibaüzenet küld, és egyetlen szoftvert sem tudsz elindítani, lépj kapcsolatba műszaki rovatunkkal. Ha ők is megerősítik aggályaidat, küldd vissza a CD-t, hogy kicseréljük. Cím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35. Pf.: 141

Szuper 3D-s grafikus kártyám van, a játék mégsem működik. Mi a baj?

Tied lehet a világ legszuperebb grafikus kártyája, mégsem fog működni, ha nem megfelelő vagy nem kompatibilis drivert telepítettél hozzá. Keresd meg a gyártó

vagy a kereskedő honlapján a legfrissebb drivereket. Ugyancsak érdemes elolvasni az egyes játékokhoz csatolt readme fájlokat, és megfogadni az ott leírtakat, a keveredések elkerülése végett. Néhány népszerű gyorsítóhoz a CD Drivers alkönyvtárban is találsz drivert.

Segítség a hálóról

A PCF diszkjéhez az interneten sokféle találatsz segítséget. Felteheted kérdésedet a PCFormat honlapjának fórumában (www.pcformat.hu) és érdemes néha a honlap PCF Extra oldalait is átböngészni, ahol a legfrissebben lefedezett problémákra reagálunk. Végül, mint mindig, most is érdemes felkeresni a PCFormat www.pcformat.hu oldalát, ahol további fontos információkhoz juthatsz!

Minden más hiba esetén...

Szakmai segítségért keresd szakembereinket, akik szívesen állnak rendelkezésedre! Fax.: (1) 457 1125 E-mail: pcformat@cmk.hu Telefon: (1) 457 1123 (10 és 17 óra között)

PCFormat Levelek



Most szólj hozzá! De minden, amit mondasz, írsz vagy gondolsz, felhasználható a Levelezési rovatban. És miénk az utolsó szó!

Levelező

Ez a hónap az ellentétek hava lett. Már ami a leveleket illeti. Tudniillik a dicsérő szavakban bővelkedő írások között meg-megbújt néhány kritikusabb hangvételű gondolat is. Sok-sok probléma leírása érkezett hozzánk, melyek megoldásában igyekeztünk aktívan részt venni. Ami azonban igen fájdalmas tény volt, hogy egy hűséges olvasónk, aki a múlt számban felfedte valódi kilétét, ezúttal nem tisztelt meg bennünket egyetlen levéllel sem. Vagy lehet, hogy csak nem vettük észre, mert vadiúj álnevet és írástílust talált magának? Hú, ez eddig eszünkbe sem jutott. Az viszont tagadhatatlan tény, hogy a PCFunClub Dévaványa lelkes csapata mostanra egy főre csappant. Hátha a nyaralási időszak végeztével visszaáll a bőr egészséges PH-szintje... ööö, akarom mondani az eredeti csapatlétszám. Persze szép számmal vannak új levélírók. Örülünk tehát inkább ennek! Büszkéek vagyunk rá, hogy bár a nyár teljes gözzel támad és a kánikula napról napra több agysejtet pusztít el kobakunk belsejében, mégis egyre többen ragadtok tollat, billentyűzetet, vagy ami a kezetek ügyében található, hogy megírjátok véleményeteket, vagy megosszátok velünk problémáitokat. A legtöbbet emlegetett kritika lapunk irányában a CD-k rögzítéséhez használt ragasztóanyag minősége és leválaszthatatlansága, azaz a „ragacs-probléma” volt. Nos, örömmel értesítünk mindenkit, hogy ezt a kérdést végérvényesen megoldottuk. A ragacs megszűnt. Mégpedig szó szerint. Bár, mire ezt a rovatot olvassátok, ez már minden bizonnyal fel is tűnt. Aztán volt még néhány megjegyzés a CD-melléklet tartalmát illetően is. A kritikák nyomán újra megvertük a szerkesztőt, a dicsérő szavak olvasása után pedig megsimogattuk. Erre gyorsan elárult egy titkot: a következő szám készítésekor már DVD szerkesztőnek szeretné hívni magát. Hogy ez mit jelenthet, fejtse meg mindenki maga!

Végezetül egy egészen különleges levélről, melyben egyik kedves olvasónk még egy személyre azaz megszálottságra szabott imával is meglepett bennünket, és mindenkit, aki kezébe veszi ezt a lapot.

Ebből veszem kölcsön búcsúszóimat:

Leljétek kedveteiket e rovatban!
ENTER!

ERŐSÍT A GYENGÉBB NEMI!

Sziasztok!!!

Bocs, ha 1 kicsit rossz minőségben kapjátok esetleg meg ezt a levélkét. Nem tudom, hogyan megy át.

Nagyon teccik a lap, és sok szerencsét kívánok a további szerkesztéshez, ...stb - hez. Csakhogy van 1 kis bajom. Legalább is a barátnőmnek. Annyit nem kapizsgál a Linuxból, mint a ló abból, hogy mekkora a föld. Neki kéne segítség, ugyanis Linux van neki, csak nem tudja használni (mellesleg nem szokta olvasni a lapokat.... :(((). Nem tudnátok írni neki 1-2 tippet??? (Mandrake-e van.)

Hogy ne csüggedjete odabent, küldök azért nektek 1 vicceskét:

- Mért teszi a jó háziasszony az ablakok alá a húst???

- Mert a Windows alatt minden lefagy.

Most ennyi, lehet, hogy még láttok!!! :)))

--
Melany Marlen

Válasz:

Kedves Melany!

Olyan, de olyan nagyon jólesett, hogy végre egy lány is írt! Na ugye,

kedves férfisoviniszta embertársaink, nem csak a fiúk csapkodják nap-hosszat a billentyűzetet! Íme, a gyengébb nem is belehúzott. Igazán büszkéek vagyunk rá! Ja, a kérdés! Nos, a Linuxszal kapcsolatos probléma megoldása sajnos - valószínűleg - nem egy pár soros metódus. Ezért most még csak az ígéretnkkel kell beérned, miszerint amint tudjunk, megoldjuk a kérdést, és az újság hasábjain vagy levélben tudatjuk veled.

A vicc nagyon tetszett. Bár az kérdés, hogy a Microsoft is értékelné-e. Szia!

JÓ TETT HELYÉBE...

Tisztelt Szerkesztőség!

Mindenek előtt szeretnék elismerően nyilatkozni lapotokról. Eddig sok számítógépes folyóiratot vásárolgattam és olvastam, de csak a PCF. volt az egyetlen amit érdemesnek tartottam előfizetni. Mind a magazin tartalma és sokszínűsége, mid a mellékelt programok magasan kitűnnek a többiek közül.

Nem vagyok egy computer mágus, de a Win98-ban és a Dos alapdolgaiban otthon vagyok. Ilyen tudás mellett nagy segítség, érdekesség és szórakozás lapotok!

Most a következő problémával állnék elő.

A májusi szám mellékletében InoculateIT vírusirtó telepítésénél kért a program egy regisztrációs számot. Mivel az újságban illet nem találtam (a Check It 98-hoz volt) a későbbi regisztrációt választva installáltam a programot.

Eddig semmi gond nem volt, de ma szerettem volna a Net-ről frissíteni az automata letöltéssel de a regisztráció hiányában ezt a server megtagadta. Nem tudom, hogy nekem került-e a figyelmemet valami, vagy ti felejtettétek el mellékelni a kódot a programhoz?

Köszönöm odaadó és magasszintű munkátokat!
Várom válaszotokat!

Tisztelettel:
C. Csaba

ÍME EGY IMA

Tisztelt PC Format!

Ja, nagyon jó az újság meg minden, csak a CD melléklettel kapcsolatban lenne egy javaslatom. Mégpedig az hogy minden hónapban feltehetnétek a lemezekre egy teljes verziós játékot. Szerintem minden olvasó köztük én is örülnék neki.

Udvr:
Tomi J.

Ui: Kibővítő munkátokért eszembe küldök nektek és minden egyes olvasónak egy imát:

Miatyánk, Microsoft, aki a merulemeken vagy, szentel bocsát meg a te Windows-ad, Jöjzön el a te frissítésed, legyen meg a te javítóleked, Híkeppen a Windows-on, azonképpen az Office-ban is, Mindennapi E-mail-ünket add meg nekünk ma, és bocsáts meg a kaldermáslatainkért, Híkeppen mi is megbocsátunk a MATAV-nak, És ne vegyél minket az BSA-hoz, De szabadíts meg az OS/2-től, Mert tiéd a DOS, a Windows, és az NT, mindörökre... örökre...

ENTER!

Válasz: Dear Tomi J.!

Hú, de jó lenne, ha megtehetnénk! Mármint azt, hogy minden hónapban feltegyünk egy teljes verziós játékprogramot. Bizonyára mindenki nagyon örülne neki, köztük mi is, de sajnos ennek számtalan akadálya van (most egy sem jut eszünkbe... Hehe). De komolyan. Amilyen gyakran csak lehet, meglepünk titeket egy jó kis játékkal. Leveled második fele még az elsőnél is érdekesebb. Be kell vallanunk, vagy tizenötször elolvastuk (fejenként), sőt a környező irodákat is körbezarándokoltuk és mindenkinek megmutattuk. Hatalmas sikert aratott. Ezért úgy gondoljuk, teljes egészében, azaz beszkenelve teszszük közkinccsá. Reméljük, nem ítéljük magunkat örök kárhozatra - és persze Téged sem.

ENTER!

Ide írhatok: PC Format 1306 Bp. 35, Pf.: 141 vagy e-mail: pcformat@cmk.hu

Válasz:

Ez egyszerűen hihetetlen! Már megint megdicsérték minket. (Vagy ezeket a leveleket a szüleink írják álneven? Anyu, ez nem jó vicc!!!) Kedves Csaba! Szavaid meghatottak minket, ezért nagyon gyorsan segítünk. A probléma szinte már meg is van oldva! Nem kell mást tenned, mint a <http://antivirus.cai.com/vgibin/ipe/connect.cgi> oldalra ellátogatni az interneten és kitölteni egy regisztrációs lapot. Ezek után a cég azonnal kiadja a szükséges számot, amit a program kérdez. Jó vírusirtást!

KIKAPTUNK

Sziasztok Ti elvetemültek!

Most kaptam meg az újság 9. számát. Már megint kikaptatok a ragacs miatt, pedig nincs is igazuk. Csak lassan kell lehúzni a tokról. De amit most műveltetek az tarthatatlan!!!! Mire végre egységes borítót alakítottatok ki, most egyszerre volt-nincs. Mi ez a bilikék árnyalat a lemez oldalán? Szégyelljétek magatokat! A teljes verziós lemezen meg a felirat: Guardian of Darkness! Ez mintha múlt hónapban lett volna?! Már van három (fekete) rétrókátok, ezután már a morgómedve jön. Aztán... Reszkessetek!!!

Üdv.: Norbi

Ja! Én is kérek ajándékot!!!

Válasz:

Először a jó hír. Végre valaki nem haragszik ránk a ragacs miatt. Ez azért is igen örömdetes, mert e hónapból már úgyis a múlté ez a sokat vitatott megoldás. Aztán jött a feketelevés. Úgy kikaptunk tőled, hogy csak na! Bilikék árnyalat? Nahát! Pedig nekünk tetszik! Hibás felirat? Ejnye, nekünk ez is tetszik! Na nem, ez csak tréfa volt. Dehogyan tetszik, sőt! Nagyon is szégyelljük magunkat

miatta. Puff, puff, puff! Most kikaptunk érte magunktól. Ígérjük, legközelebb jobban figyelünk... Kiállhatunk végre a sarokból? Vagy inkább maradjunk még? A lényeg, hogy semmiképp sem akarunk több fekete rétrókát, morgómedvét meg végképp nem. Jók leszünk!

EGYIK SZEMÜNK SÍR, A MÁSIK MEG NEM FIGYELT

Szevasztok!

Nem rég fizettem elő az újságotokra. Nagyon frankó, de azért van egy pár dolog, amit hiányolok vagy nem tetszik.

VÉLEMÉNYEM:

>> A múltkor 'Mindent megoldunk' király volt. Jó volt újra látni

azokat a problémákat, amiket annó egyedül kellett megoldanom.

>> A játékleíró cikkeitek viszon elég unalmasak. Csak sima tényközlésnek és vélemény nyilvánításnak tűnik. Semmi extra...

Például apróbb érdekes részletek vagy egyéni poénos vélemények.

Olyan, mintha ti is csak valahonnan olvastátok volna.

>> Nagyon tetszett a 3D kártyák tesztje is. Csorgattam a nyálam...

>> A Linux összehasonlítás se volt rossz. Készíthetnétek egy ilyen összehasonlítást tömörítő programokkal is. Például melyik a leggyorsabb és a legjobban tömörítő. És esetleg a győztes helyet kaphatna a CD-n. (Nálam az ACE volt a nyerő.)

>> Az CDI-en lévő demók frankók voltak, de valahogy hiányoznak azok kis 'Make Me Happy' programcskák, amiket már megszoktam. Persze nem kell túlzásba vinni, (Az egyik konkurens újságot ezért is hagytam a francba.) de azért jól lenne másnap is találni valami újat a CD-n. (Elég nagy a pangás rajta.)

>> A CDI-ről már nem is szólok... Ez a játék marhára gagyi volt.

Nem is tudom honnan szedtetétek. Legközelebb valami normálisabbat találjatok ki. (Kár a CD-ért.)

ÖTLETEM:

>> Alapíthatnánk egy OLD-DOS-GAMES Fun Clubot.

KÉRDÉSEM:

>> Nem tudom mennyire vagytok otthon a TurboPascal-ban, de remélem tud valaki segíteni. Egy grafikus-ablakos felületen dolgozom

(olyasmi lesz, mint a Visual a Turbóban, csak grafikus). Nagyon jól működött egészen addig, míg ki nem cseréltem a procimat.

(AMD-K6-2 266-ról --> AMD-K6-2 500-ra) Azóta nem tudom rendesen újra

fordítani, tehát módosítani sem.

Mindig túlfolyik a STACK-em.

Már írtam is rá egy kisebb programot is ami szintén jól működött,

és működik is de csak a procicserét megelőzően lefordított .TPU-kal.

Nem tudom kapcsolatba van-e a procicserével, vagy a Win98 újra felrakása kavart be valamit. Egy biztos valami memória gondja van.

Ha tudtok mitkezdni a problémával, vagy van valami módszer SEGÍTSETEK !!!

B.Bela

Válasz:

Kedves Béla! Leveled hol simogatta lelkünket, hol pedig tört döfött bele. De ez így is van rendjén. Mert ugye annak a dícsérete nem sokat ér, aki a kritikát magának tartja meg. Ami tetszett neked, azt ígérjük, a jövőben is így csináljuk tovább. Amit kritikával illetél, azon pedig egy cseppet elgondolkodunk. A CD-melléklet szerkesztőjére igen nagy felelősség hárul, ezért meg kell értenünk, ha néha nem tud mindenkinek a kedvében járni. De vajon tudod-e, hogy a következő számot már DVD-melléklettel is kérheted? (Ez volt itt a reklám helye).

A kérdésedre az interneten található számtalan pascal fórum valamelyikén biztos kapsz választ. Próbáld meg! Ha nem sikerül, mi itt leszünk és kitalálunk valami mást.

Levélmorzsa

MINDENT ÉS AZONNAL AZ OLVASÓKÉRT!

HELLO. KELLENE 1 JO TINTAS. NYOMTATO, AMI KIJON 30-BOL. MILYET AJÁNL FERKO

Micsoda csodás véletlen egybeesés! Pont most jutott eszébe kedves olvasónknak, hogy egy jó kis tintasugaras nyomtató után érdeklődjön. Az e havi számban ugyanis pont ezzel foglalkozunk Szuperteszt rovatunkban. Nem sok, épp csak 18 különböző kedvező árú terméket vizsgáltunk meg. Most mondjátok azt, hogy nem teszünk meg mindent azonnal a kedves olvasóinkért!

LÁNYOS ZAVARBAN...

HELLO DJ SPIKE VAGYOK A CIMLAPON SZEREPLŐ HOLGY TECHNIKAI ADATAI UTÁN ÉRDEKLŐDNÉK CIAO DJ SPIKE

A hölgy adatai? Khm. Úgy gondoljuk, jobb, ha inkább azt a minimális konfigurációt áruljuk el, amin eséllyel fut-hat... Pontosabban, amellyel Te eséllyel indulhatsz nála. A ruhádon made in Italy, az autódon made in Germany, a pénzedben printed in USA felirat díszeljen. Nos, ha még ezek után is érdekelnek a részletek, akkor üzenj és folytatjuk a leírást!

LE A RAGACCSALI

Csáztok. Szerintem full kül az újság(Ez az 1.számom). Tökbaron nyomjátok. Ja, ha bekerülök HÁLA. ÉS A RAGACSTOL OLGYÚTOK MEG!! Kösz. Más: Miért ennyire jó az újság?! hehe, Na mindd1 szóval csak így tovább. Hali. Ziolo

Kedves Ziolo! Itt az anti-ragacs kommandó parancsnoka. A kérdést megoldottuk. Ragacs kiiktatva. Az újság immár teljesen tiszta! Kedves Ziolo! Most a hála-fogadó bizottság elnöke szól hozzád. Kösz! Miért ilyen jó az újság? Hát mert mi készítjük! Hehe. Maradj velünk!

KIRÁ!

!! KIRA AZ ÚJSÁG CSAK EGY KICSIT DRÁGA. NA JOO NEM NEM SZOLTAM. FERKO

Kedves Ferkó! Kösszz! Tökö gyó, hogy itty gondold! Az ára? Most akkor válaszoljunk, vagy nem szólál? Tudod mit? Ehhez mi sem igen tudunk mit hozzáfűzni. Talán csak annyit, hogy - remélhetőleg - a sok-sok hasznos információval és a gazdag portyaprogram-áradattal együtt megéri azért megvenni. Ugye, igen! Nyugtass meg minket! Vagy keressünk más elfoglaltságot?

PCFunClub Dévaványa

Hello Sanyo vagyok, vagy Kecse Sándor!

Elolvastam az újságot és nini ott volt a válasz kapok ajándékot. Van már nyomtatóm, szkenerem, modemem, tv-kártyám, 500 MHz-es procim 64MB memóriám csk mi nincs-, Hát igen biztos kitaláltatok: Grafikus kártyám ezkéne nekem. Ha meg lehet valósítani! Másra már nincs is szükségem. Mivel szinte egy új játék sem indul a gépemem. Ja azt hiszem 2-szeres AGP van a gépemem. Ha ez nem valósítható meg sirni fog az egész család. Ifj. Kecse Sándor

Válasz: Vézrik a szívünk. Ebben a hónapban az eddig oly lelkes dévaványai csapat mindössze egyetlen levéllel ajándékozott meg bennünket. Hahó! Csak nem mentetek el nyaralni? Meg kívánjuk jegyezni, hogy még ez sem lenne megfelelő és elfogadható indok, hiszen internet kávézók a világ minden pontján vannak. És különben is!

Na jó, ne azért keseregjünk, ami nincs, hanem annak örüljünk, ami van. A mi drága, hűséges Sanyónk ezúttal sem feledkezett meg rólunk. Sőt! Még teljes nevét is elárulta. A meghatódottságtól párás szemmel olvastuk gépe részletes leírását. Istenem! Egy alapos

ember. Hogyan lehet, hogy még-sincs egy dögös grafikus kártyája? Ejnye, hát szabad illet? Szegény gépedet nélkülözésre kényszeríteni? Ahogy olvagattuk a leveledet, eltűnődtünk, hogyan is segíthetnénk. Mit is írtál? „Ha ez nem valósítható meg, sirni fog az egész család.” Nos, már összekészítettük a csomagot és talán rövidesen fel is adunk - pár csomag zsebkendőt. (Reméljük, kánikulában puhára főtt agyunk produkálta pici tréfánktól nem bántódsz meg, és továbbra is hűséges olvasónk és egyben a PCFunClub Dévaványa épületes tagja maradsz!)



Az Isten állatkertje:

A Microsoft feldarabolása

Amikor ezt olvasod, az Egyesült Államok Legfelsőbb Bírósága talán már meg is hozta a végzést a Microsoft több részre darabolásáról. Adózzunk tisztelettel a kiváló döntésnek.

ELADTAD MAGAD A MICROSOFTNAK. Ez úgy hangzik, mintha vicc lenne, pedig nem az. Ha elolvastad volna a Microsoft-féle Végfelhasználói licen szerződés minden sorát, most tisztában lennél vele, hogy a dobozban lévő szoftver telepítésével a tested, a lelked és minden vagyonod a Microsoft kizárólagos tulajdonába került. Most már felesleges nyavalyogni. Nem kellett volna olyan mohón leokézni az egészet. Így jár mindenki, aki nem olvassa el a 23. rész 17. alpontjának ötödik bekezdését.

Most összerándult a gyomrod, ugye? Akkor egyrészt sikerült behúznunk a csöbe, másrészt legalább két dolog mindjárt ki is derült rólad: 1. nem olvasod el a licen szerződést, 2. téged sem hagy hidegen az a rengeteg információ, ami mostanában a redmondi cég háza táján kering. Az amerikai kormány ugyanis elhatározta, hogy körmére néz Gateséknek, és megfedi az eleddig megregulázhatatlan szoftverörösiást.

És hogy miként lehet ezt elérni? Hát úgy,



A Microsoft eddigi székházában az átszervezés után szükségelakásokat fognak kialakítani.

hogy a céget sok mini Microsoftra osztják. Mostanáig csak egy nagy és gátlástalan cég létezett, amelyik az összes termékét rád erőltette, a jövőben viszont sok kicsi, barátságos Microsoft fog működni. A vicc az, hogy az emberek persze ugyanúgy sorba fognak állni, hogy megvegyék az utódcégek szoftvereit. Azaz nem is, hiszen a Microsoft által kiszorított gyártók most szépen visszajönnek, és elé-

gedett mosollyal kínálják majd a portékájukat... Nos, igen. Legfeljebb a paradicsomban. Gratuláljunk az amerikaiaknak: a Microsoft nem monopólium lesz többé, hanem mondjuk kartell. Na és miként lehet ezt a remek ötletet kivitelezni a gyakorlatban? Hogyan fognak a többiek is odaférközni a húsfazékhoz? Nem tudod, ugye? Sebj, elmagyarázzuk. **PCF**

Agenda

Az utódok

A Microsoft valószínűleg három utódcégre fog bomlani: Operációs rendszer, Szoftver és Világuralmi részlegre. Bocsánat, a „Világuralmi” csak amolyan nyelvbottlásféle lehetett. Úgy értettük, hogy Internetes.

A versenytársak gyámolítása (1)

Mostantól kezdve a Windows bejelentkező képernyőjén a következő felirat lesz olvasható: „Kaphatók más operációs rendszerek is.”

Új arcok

Nyilvánvaló, hogy Bill Gates nem osztható három részre, bármekkora is egyesekben a kísértés. A Főnök mostantól csak az internetes (nem pedig világuralmi) részlegért lesz felelős, így a másik két posztra hozzá hasonlóan karizmatikus arcokat kell találni. Úgy kapásból Woody Allen vagy Hankiss Elemér jut eszünkbe.

A versenytársak gyámolítása (2)

Az Office Gem Gézája a jövőben rendszeres időközönként figyelmeztetni fog bennünket, hogy nem kötelező ám Microsoft-terméket használnunk, és ha szeretnénk, ő boldogan beszámol a többi irodai programcsomagról. És be is számol, hiszen hiába nézzük meg századszor is a menüket, nem fogjuk megtalálni, hogy miként lehet végleg kikapcsolni ezt az antropomorf kíváncságot.

Helyi érdekek

A új Microsoftok számára természetesen szűkös lesz a redmondi központ, egyetlen cég viszont mégsem veheti birtokba a hatalmas komplexumot. Az ideiglenes megoldás valószínűleg az lesz, hogy váltott műszakban fognak dolgozni. Hosszú távon viszont úgyis republikánus lesz az elnök, aki minden addigi döntést alkotmányellenesnek fog nyilvánítani, a Microsoft pedig nagyobb és gazdagabb lesz, mint valaha.

Ne higgy el mindent, amit az újságban olvasol... Lehet, hogy csak kitalálták az egészet.

SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
PC FORMAT KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Tel.: (1) 457 1123
Fax: (1) 457 1123
E-mail: pcformat@cmk.hu

Főszerkesztő: Somogyi Absa
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Tördelőszerkesztő: Papp Levente
Tördelő: Sebeszta Péter
Korrektor: Szántó Panka Ágnes
CD szerkesztő: Orbán Róbert
Kreatív munkatárs: Szűcs Imre
PR kapcsolatok: Dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Nagy György, Gőz Attila, Csáki Zoltán, Szedenik Enikő, Kovács Adrián, Jakab Zsolt, Vass András

Nemzetközi szerkesztőség

Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: Chris James
Játékszerkesztő: David Perrett
Vezető művészeti szerkesztő: Rob Crossland
Művészeti szerkesztő helyettes: Kai Wood
Technikai szerkesztő: Andy Lindsay
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotó: Pete Canning, Katharine Lane-Sims, Gavin Roberts, Amanda Thomas
Munkatársak: James Bradbury, Andy Butcher, Steve Collins, Ian Harris, Karl Hodge, Gary Marshall, Alex May, Stephen McNuggets, Chris Mitchell, Colin Mitchell, Rich Pelley, Mark Ramshaw, Ed Ricketts, Jason Slater, Derek Smith, Luis Villazon, Jason Weston, Mike Williams, Dave Woods

Kiadó: PC FORMAT KIADÓI Kft.

Előfizetés:

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: (1) 467 6720

OTP bankkártyával: (1) 266 0000
Interticket Kft. 1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

Hirdetésszervezés:

PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4-5.
Tel.: (1) 387 8219, (1) 387 8614
Tel./Fax: (1) 387 8249

Produkciós munkák:

Kobalt Produkciós Iroda Kft.
1033 Budapest, Óbudai sziget 134.
Tel.: (1) 437 9065

Nyomda:

Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN:

1585-6909

Terjesztés:

MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:

Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.



A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
<http://www.futurenet.co.uk>

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licen szerződés alapján tesszük közzé, amely feljogosít minket a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg írásban más megállapodás nem születik. A PC Format magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyet. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.

HOGYAN VÁLTOTTA MEG A CD-ROM A VILÁGOT... (ELSŐ RÉSZ)

EGY DARABIG KIZÁRÓLAG FLOPPYLEMEZÉK RÉVÉN TELEPÍTHETTÜNK PROGRAMOKAT A SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE. A SZOFTVEREK AZONBAN EGYRE TÖBB HELYET FOGLALTAK, EGYRE TÖBB FLOPPYN FÉRTEK CSAK EL.



A CD-K HASZNÁLATÁVAL ORVOSOLNI LEHETETT VOLNA A HELYZETET, ÁM AZ ÚJ TECHNOLÓGIÁRÓL ELEJTE SENKI SEM AKART TUDNI.

AZ OKOK KÖZÖTT ELSŐSORBAN A CD-MEGHAJTÓK MAGAS ÁRÁT KELLETT MEGEMLÍTENÜNK ÉS AZT, HOGY A RÉGI VÁGÁSÚ FELHASZNÁLÓK SZERETTTÉK A FLOPPYZÁST.



AZ IGAZSÁG AZ, HOGY AZ ELEJÉN SENKI SEM TUDTA, HOGYAN KELL NEVEZNI AZ ÚJ MÉDIUMOT. MI, MAGYAROK SOKÁIG RAGASzkodtunk a CD-LEMEZHEZ, PEDIG HÁT A CD-BEN EGYSZER MÁR BENNE VAN A LEMEZ.

A CD-ROM-NAK VÉGÜL KÉT DOLOG HOZTA MEG A HÓN ÁHÍTOTT ELISMERTSÉGET. AZ ELSŐ A THE SEVENTH GUEST NEVŰ JÁTÉK, AMELY VIDEOJÁTÉKSZÁKOK RÉVÉN KIHASZNÁLTA A CD-ROM KÉPESSÉGET.



A MÁSIK PEDIG AZ A FELISMERÉS, HOGY CD-N HATALMAS MENNYISÉGŰ PORNÓKÉPET LEHET TÁROLNI A CD-ROM ÍGY INDULT EL A VILÁGHÓDÍTÓ ÚTJÁRA... (FOLYT. KÖV.)

computer arts



Minden számhoz Mac&PC CD-melléklet

Következő számunk július elején jelenik meg

szerkesztés • grafikai tervezés • 3D • multimedia • web design • illusztráció • digitális video • új technológiák

A júniusi szám már kapható az újság-árusoknál vagy megrendelhető a kiadótól

www.computer-arts.hu

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

Minden számhoz kétplatformos CD-ROM

Web-orientált multimedia Director 8

www.computer-arts.hu

computer arts

A kreatív számítógépes magazin • Mac & PC

Minden számhoz kétplatformos CD-ROM

FreeHand 9

Napjaink legrugalmasabb vektorgrafikus programja reflektorfényben – Bemutató és FreeHand iskola

Teljes szoftverek a CD-n:
Strata 3D 3.0 (Mac&PC)

3D programcsomag, széles modellező és animációs eszköztárral - a regisztráció Internet elérést igényel

Nagyfelbontású fotók

Általános célú, A4-es méretű, jogdíjmentes, CMYK bontott fotók

Axogon Composer 0.93 (PC)

Hatékony, gyors videovágó és keverő program

Bill Fleming



A világhírű 3D guru igazán szemkápráztató technikái

10 Photoshop plug-in

A legújabb és legjobb bővítmények tesztje

LightWave 6 és Cinema 4D XL 6

Együtt a két nehézsúlyú 3D szerkesztő

Commotion 3

Discreet combustion*

Új bemutatkozó stúdiók

Softimage XSI

3,2 milliónyi 3D teljesítmény tesztelve!

Photoshop Iskola

A legjobb technikák nyomtatáshoz, DTP-hez

XPress 5 – mit hoz a jövő?

10 digitális kamera • Illustrator 9

Web Iskola – sablonok

50 InDesign tipp

- Havonta 100 színes oldalon
- Teljes verziós szoftverek
- Ajándék nagyfelbontású képek és betűkészletek
- Hazai hírek
- Nemzetközi újdonságok
- Tippek&trükkök
- Az alkotás folyamatának bemutatása lépésről-lépésre
- Tesztek, nálunk először
- Szakértők objektíven programokról



A kreatív számítógépes magazin

Bővebb információ: www.computer-arts.hu Előfizetés: az arts@cmk.hu címen, ill. a 061 4676720-as számon



Az igények változhatnak, de van, ami örök.

**Praktikum tarifacsomagját
megváltoztathatja!**

**Telefonszáma
pedig megmarad!**

Az igények folyamatosan változnak. És mi is velük! Ezért mostantól igényei szerint Ön is kedvére megváltoztathatja Pannon Praktikum tarifacsomagját úgy, hogy telefonszámát megtartja! Csak hívja fel a **1741**-es telefonszámot, és 72 órán belül már az új tarifákon beszélgethet. Mindössze bruttó 1900 forintért, amit automatikusan levonunk az egyenlegéből. A tarifacsomag-váltást azok a Pannon Praktikum előfizetők vehetik igénybe, akik előfizetésüket legalább 90 napja aktiválták. A további részletekről érdeklődjön bemutatótermeinkben, területi képviselőteinken vagy hivatalos viszonteladóinknál! Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu

PANNON

GSM

Az élvonal.